DESCARTES

LE SUPPLÉMENT

·S·C·É·N·A·R·I·O· ·G·É·A·N·T·

THOAN L'ANGE

ARS MAGICA
Le Virtus Brut

L'APPEL DE CTHULHU
L'académie de l'effroi

STAR WARS
La Guerre des Loups

WARHAMMER
Rocs and orques altitude

JAMES BOND 007
Code : Nexus

RENCONTRE COSMIQUE
Du riffifi dans les étoiles

JEUX DESCARTES EDITEUR - SP09 - ISBN 2-74080118-1

49 F

VOLUME 9

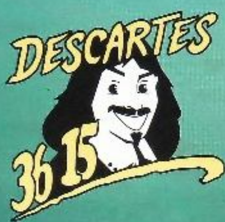
A I D E S D E J E U & S C E N A R I O S

THOAN®

Les Faiseurs d'Univers

D'après la saga des Hommes-Dieux de Philip José Farmer

AVRIL 1995
LES PORTES S'OUVRENT SUR
L'AVENTURE.





ÉDITO

Beaucoup de joueurs croient encore qu'il suffit d'accumuler des règles mal fichues et de les plaquer sur un univers plus ou moins cohérent pour donner naissance à un jeu de rôle intéressant. Ils se trompent.

Au départ, tout est facile. Quelques bonnes idées, un zeste de passion et une bonne dose d'enthousiasme permettent vite de se lancer à corps perdu dans des parties endiablées. Au bout d'un moment, on en vient parfois à rêver d'une possible publication. Et c'est là que les choses se compliquent...

Pour commencer, il faut coucher par écrit toutes ces merveilleuses "innovations" que l'on a mises au point dans la fièvre de l'instant. La plupart des aspirants créateurs "craquent" à ce stade. Écrire deux pages, c'est facile. Plusieurs centaines, c'est une autre paire de manches !

Quelques acharnés réussissent pourtant à surmonter cette redoutable épreuve. Ils se retrouvent alors avec un énorme manuscrit, souvent bien différent de ce qu'ils avaient imaginé au départ. Et le calvaire continue...

Les premiers tests de la "nouvelle version" soulèvent généralement un grand nombre de questions et de problèmes. Des concepts qui semblaient d'une originalité folle se révèlent soudain être trop compliqués, voire injouables. Les critiques pleuvent, les joueurs se lassent et le "jeu du siècle" risque fort de terminer ses jours au fond d'un tiroir ou sur une étagère poussiéreuse.

Heureusement, certains auteurs refusent de baisser les bras. Pendant de longs mois, ils se remettent en question et remanient constamment leur œuvre, pour finalement aboutir à quelque chose *qui tient la route*.

Ils peuvent alors entrer en contact avec un éditeur susceptible de les publier. S'ils ont beaucoup de chance, au bout de quelques semaines ils reçoivent une lettre positive dont le contenu peut se résumer à : "Oui, votre jeu nous intéresse, mais il faudrait changer ceci et cela, etc." L'enthousiasme renaît de ses cendres. On argumente, on modifie, on argumente encore... et on signe LE contrat.

C'est alors que se posent les problèmes d'ordre technique. Quel type de mise en pages adopter ? Quelles illustrations employer ? Comment organiser les règles ? A quoi doit ressembler la couverture ?

Une fois ces "points de détail" réglés, il faut encore relire ses textes, corriger les maquettes, écrire des scénarios pour la presse spécialisée, réfléchir à la promotion du jeu... et prendre encore son mal en patience jusqu'à ce que le jeu sorte des presses et arrive dans les boutiques.

Les auteurs de **Thoan** ont connu ce chemin de croix. Eux aussi ont commencé par jouer avec des amis en partant d'une simple idée qui les passionnait. Pendant des années, ils se sont battus pour faire connaître leur jeu et l'améliorer.

Le résultat de tous ces efforts ? Un jeu de rôle fascinant, élaboré avec autant d'amour que de patience. Il était normal que nous lui accordions une large place dans ce numéro. D'autant que, maintenant, ce jeu n'appartient plus à ses auteurs. Il vous appartient à *vous*, les joueurs...

Jean Balczesak

SOMMAIRE

LE PETIT ÉCHO DU 3615

par François Decamp

Déjà connu par quelques milliers de joueurs passionnés, le 3615 DESCARTES est le rendez-vous obligé de tous ceux qui veulent rester à la pointe de l'actualité ludique.

Pour la première de ces chroniques, voici un petit survol des possibilités du serveur, avec conseils en prime.

1 - ACTUALITÉS

La meilleure façon pour être au courant des dernières nouveautés de Descartes Éditeur. Chaque fiche nouveauté contenant sa date de sortie et son prix.

2 - LE CATALOGUE DESCARTES ÉDITEUR

Tous les jeux et extensions édités par DESCARTES ÉDITEUR, d'Ars Magica à Warhammer en passant par Dune ou Grands Stratèges.

Chaque fiche jeu contient sa description détaillée.

3 - LE CALENDRIER DES MANIFESTATIONS

Le lieu de la prochaine Coupe de France de Warhammer ? La date du prochain tournoi de Diplomatie ou de la prochaine grande manifestation ludique ? Toutes les dates importantes sont là.

IMPORTANT : Si vous organisez un tournoi ou une manifestation avec des jeux DESCARTES ÉDITEUR, vous pouvez vous-même annoncer votre "manif" sur le serveur.

4 - LA LISTE DES RELAIS BOUTIQUES

Ou comment trouver le Relais Boutique le plus proche de chez vous (en France ou à l'étranger).

Lieux de rendez-vous des passionnés du jeu, vous y découvrirez toujours qualité de l'accueil et abondance de choix.

5 - VOS AVIS NOUS INTÉRESSENT

Vous voulez faire partager votre expérience de joueur, vous brûlez de donner votre sentiment sur le dernier scénario de l'Appel de Cthulhu, vous avez mis au point une variante géniale pour Civilisation, votre expérience de contrebandier peut profiter aux ennemis de Palpatine : voilà l'endroit idéal pour que tous les autres joueurs en profitent.

Et rien ne vous empêche de susciter un grand débat sur votre jeu préféré.

6 - DESCARTES RÉPOND A VOS QUESTIONS

Véritable "bouée de secours" pour tous les joueurs noyés dans un problème de règle, cette rubrique accueille toutes vos questions sur tous les jeux de la gamme DESCARTES ÉDITEUR, sans exception aucune.

Pour vous éclairer, les meilleurs spécialistes sont à l'écoute tous les jours, afin de répondre le plus rapidement possible à votre attente.

Mais c'est aussi la rubrique idéale pour savoir tout ce que DESCARTES ÉDITEUR vous prépare pour l'avenir : les prochaines traductions pour Shadowrun, ou les secrets des prochains jeux de plateaux ? Il vous suffit de poser vos questions pour que nous nous lancions à la recherche des réponses : vol du planning chez l'imprimeur, détectives richement payés, séquestration du directeur de collection, tous les moyens seront bon pour que votre curiosité soit assouvie le plus vite possible.

7 - DEMANDE DE DOCUMENTATION

Toutes les modalités utiles pour commander le catalogue des Relais Boutiques, le catalogue Descartes Éditeur, le catalogue Jeux de Guerre Diffusion (figurines historiques 15 et 25 mm) et le catalogue des figurines Ral Partha.

8 - ACHETER PAR CORRESPONDANCE

Vous habitez à Oulan-Bator ou au fin fond de la France, votre voiture est en panne, votre Relais Boutique est fermé pour congés annuel, bref, c'est le drame !

Heureusement, nous avons pensé à vous, et grâce au Minitel, vous allez pouvoir recevoir rapidement chez vous les produits de la gamme DESCARTES. Et de plus, pour vous être agréable, nous y avons rajouté la possibilité de commander les produits TSR (AD & D) en français et une sélection des plus belles figurines Ral Partha ; avec, entre autres, les figurines officielles pour Shadowrun, Battletech ou les mondes d'AD & D.

Enfin, vous avez même la possibilité de payer par Carte Bleue

9 - LE QUIZZ

Le 3615 DESCARTES se devait de vous donner la possibilité de jouer, et nous le faisons par l'intermédiaire de plusieurs Quizz portant sur des jeux de la gamme DESCARTES.

Chaque mois, les joueurs ayant réalisé les trois premiers scores se partagent un trésor en bons d'achats.

Et pour rajouter un peu de "piquant" au jeu, quatre autres joueurs (par exemple les 15ème, 25ème, 45ème et 75ème scores) gagnent des bons d'achats ou des jeux choisis dans les dernières nouveautés.

Ceci permet à tous de jouer et de tenter sa chance, même si on ne possède pas une connaissance encyclopédique de la gamme Descartes.

Cette description détaillée du 3615 DESCARTES devrait vous faire gagner du temps lors du vos prochaines connexions, puisque vous irez désormais vers ce qui vous intéresse en priorité.

Dans le prochain numéro du *Supplément*, nous aborderons les questions les plus fréquemment posées et... vous dévoilerons une grande surprise.

A bientôt sur le 3615 DESCARTES !

VIENT DE PARAÎTRE



DOOMTROOPER, JEU DE CARTES TECHNO-FANTASTIQUE DANS L'UNIVERS DE MUTANT CHRONICLES

Les jeux de cartes interactifs continuent d'envahir l'hexagone et, avec ses millions de cartes vendues en quelques semaines dans le monde entier, **Doomtrooper** se positionne sans conteste parmi les meilleurs.

Dans **Doomtrooper**, chaque joueur déploie ses troupes, forces du Cartel ou Légions Obscures, pour livrer bataille à l'adversaire. Les cartes de soldats sont placées sur la table pour former des escouades des Commandos de la Mort ou Légions Obscures. Les soldats gagnent des "points de promotion" en combattant, en accomplissant des missions, etc. Le premier joueur qui remporte un nombre déterminé au départ de points de promotion est déclaré vainqueur.

- Avec les 337 cartes différentes — *Soldats, Armes, Équipement, Missions, Symétrie Obscure*... — proposées dans les premières séries, les parties se suivent et ne se ressemblent jamais.
- Chaque **jeu de base Doomtrooper** contient un livret de règles et 60 cartes (45 communes, 13 peu communes et 2 rares).
- Les **necropaks Doomtrooper**, quant à eux, vous permettent de compléter votre main et de constituer un arsenal de cartes rares. Chacun contient 15 cartes (11 communes, 3 peu communes et 1 rare).

Pour jouer et/ou collectionner.

BATTLESPACE



En 3056, plusieurs siècles après la chute de la Ligue Stellaire, les États Successeurs de la Sphère Intérieure affrontent la plus grande menace qu'ils aient jamais rencontrée : les Clans, des envahisseurs venus d'au-delà de la périphérie du monde connu. Les planètes frontières sont dévastées et l'espace est devenu un champ de bataille gigantesque...

C'est dans ce milieu particulièrement hostile que Caboteurs, Sauteurs et Frappeurs prennent toute leur importance et s'affrontent pour amener leurs meurtrières cargaisons de Machs sur les champs de bataille.

Entièrement compatible avec Battletech, **Battlespace** ajoute une nouvelle dimension à la simulation des impressionnants conflits du futur.

*L'auteur de **Battlespace**, Chris Hartford, sera présent sur le stand Descartes lors du Salon des Jeux de Paris, du 8 au 17 avril 1995 !*

· MAGAZINE · MAGAZINE · MAGAZINE · MAGAZINE · MAGAZINE · MAGAZINE · MAGAZINE ·

CONDOTTIERE



Tels les fameux Francesco Sforza ou Giovanni de Médicis, partez à la conquête de l'Italie de la Renaissance, fondez un puissant royaume et devenez un **Condottiere** craint et respecté, comme l'étaient à l'époque les chefs de soldats mercenaires.

Grâce à son thème évocateur, ses règles simples et conviviales, un matériel de qualité dont un jeu de cartes original et une superbe figurine représentant le Condottiere Colleoni, ce jeu de création française a séduit le jury du Concours de Boulogne Billancourt, qui lui a décerné son "Gobelet d'Or 1994".

· MAGAZINE · MAGAZINE · MAGAZINE · MAGAZINE · MAGAZINE · MAGAZINE · MAGAZINE ·

Pour l'Appel de Cthulhu

AVENTURES DANS LA RÉGION D'ARKHAM



"...Il y avait des fermes à flanc de collines ; parfois tous les bâtiments étaient debout, parfois il n'en demeurait qu'un ou deux... Les mauvaises herbes régnaient... Sur toute chose flottait une impression de nervosité et d'oppression..." Telle est la description faite par H.P. Lovecraft de la vallée du fleuve Miskatonic, située dans l'État du Massachusetts, qui sert de décor aux cinq aventures proposées dans ce sixième volume de la série du *Pays de Lovecraft*.

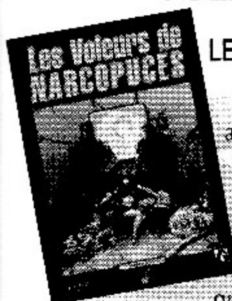
A noter que celui-ci est totalement indépendant et peut être utilisé sans les autres suppléments déjà parus : *Les Mystères d'Arkham, Retour à Dunwich, Kingsport : cité des brumes, Contes de la vallée du Miskatonic* et *l'Évasion d'Innsmouth*.

Pour tous les admirateurs du Grand Cthulhu !

· MAGAZINE · MAGAZINE · MAGAZINE · MAGAZINE · MAGAZINE · MAGAZINE · MAGAZINE ·

Pour Shadowrun, 2e édition

LES VOLEURS DE NARCOPUCES



En 2053, les drogues des 19e et 20e siècles sont aussi archaïques qu'une bande audio 8-pistes. Désormais, le nirvana prend la forme d'une puce BTL, ou "narcopuce". Tous les plaisirs physiques, tous les désirs et les espoirs paraissent fades à ceux qui les ont essayées...

Un jour, certaines puces expérimentales manquent à l'appel et une équipe de shadowrunners est engagée pour les retrouver. Cette enquête apparemment banale va déboucher sur une piste macabre qui semble n'avoir ni rime ni raison.

Et si ces puces pouvaient servir à "programmer" quelqu'un pour en faire un serial killer ? La vie est décidément bien difficile dans les ombres !

· MAGAZINE · MAGAZINE · MAGAZINE · MAGAZINE · MAGAZINE · MAGAZINE · MAGAZINE ·

Pour Ars Magica

LE SONGE D'UNE NUIT D'ÉTÉ

Premier volet de la "Tétralogie des quatre saisons", ce scénario se compose d'une série d'histoires au fil desquelles les personnages, ainsi que leur fragile Alliance de printemps, sont confrontés à une guerre terrifiante et à des intrigues complexes... Mais, si leurs efforts s'avèrent fructueux, ils connaîtront en récompense toute la gloire de l'été !



Une superbe épopée dans la pure tradition d'Ars Magica...

· MAGAZINE · MAGAZINE · MAGAZINE · MAGAZINE · MAGAZINE · MAGAZI

Pour Star Wars

MANUEL DU MAÎTRE DE JEU



Ce guide pour Star Wars 2e édition a pour but de permettre aux Maîtres de Jeu d'introduire dans leurs scénarios les éléments les plus fascinants de l'univers de *La Guerre des Étoiles*. En effet, cet ouvrage réunit divers essais qui abordent tous les aspects de la fonction de maître de jeu : création de personnages non-joueurs, mise au point de péripéties palpitantes, élaboration d'une campagne hors du commun, invention de matériel, création de décors, improvisation... Bref : un must.

· MAGAZINE · MAGAZINE · MAGAZINE · MAGAZINE · MAGAZINE · MAGAZINE · MAGAZINE ·

L'ENLÈVEMENT



Célèbre chanteur spatial shashay, Crying Dawn Singer a été enlevé par des criminels désireux de discréditer l'Alliance Rebelle. Les Rebelles pourront-ils découvrir qui a réellement ourdi un complot visant à accuser l'Alliance ? Parviendront-ils à sauver le chanteur et à préserver les fragiles accords qui unissent la Rébellion et le peuple shashay ? L'aventure s'annonce dangereuse et mouvementée...

· MAGAZINE · MAGAZINE · MAGAZINE · MAGAZINE · MAGAZINE · MAGAZINE · MAGAZINE ·

THOAN

THOAN, LES FAISEURS D'UNIVERS

D'après la saga des Hommes-Dieux de Philip José Farmer



Une nouveauté majeure pour Jeux Descartes en 1995 !

Conçu par une équipe 100 % française, **Thoan** est un jeu de *science-fantasy* qui marque véritablement le retour de la grande Aventure dans le monde du jeu de rôle.

Inspiré par les sept volumes de la Saga des Hommes-Dieux (*) écrite par Philip José Farmer — l'un des grands maîtres de la science-fiction américaine — ce jeu permet d'évoluer dans un univers extraordinairement riche. Il se compose en effet de plusieurs mondes adjacents — créés scientifiquement par des surhommes dénommés "Seigneurs" ou "Thoans" — et reliés entre eux par des portes. Les personnages joueurs se retrouvent impliqués dans un conflit perpétuel entre les Seigneurs et doivent tenter de survivre afin d'élucider le mystère qui les entoure.

Thoan se présente sous la forme d'un gros livre de 420 pages abondamment illustré. La couverture est signée par Siudmak, l'un des maîtres de la peinture de science-fiction, et l'introduction originale a été rédigée par Philip José Farmer en personne.

Suppléments à paraître en 1995

- **L'écran**, comprenant une campagne et bénéficiant d'une superbe illustration originale de Siudmak.
- **Urizen**. Supplément-campagne décrivant l'univers étonnant du seigneur Urizen.

(*) Volumes disponibles chez Presses Pocket.

ÉCHOS DU MONDE

FANZINES, Où LES CONTACTER...

- ***SHADOWS (Shadowrun)***, 47, rue des Champs, 75020 Paris. *Contact :* Benoît Mitre - Tél. (1) 43 37 49 11

- ***DEATH STAR (Star Wars)***, 1bis, rue de l'ancienne Mairie, 92100 Boulogne Billancourt. *Contact :* Philippe Rat - Tél. (1) 46 05 66 91

- ***LE GRIMOIRE (Warhammer)***, 3, rue A. Le Nôtre, 49300 CHOLET. *Contact :* Sébastien Boudaud - Tél. 41 62 52 69 - Fax : 41 71 05 55

A noter que l'équipe de ce fanzine propose à la vente une superbe carte originale du *Bassin de la Mer du Sud*, dessinée d'après les sources officielles **Warhammer** (romans, jeu de rôle...). Cette carte est réalisée en "enluminures" (chaque exemplaire est donc unique de par ses couleurs !) et dédicacée par un enlumineur professionnel qui la personnalise au nom de l'acheteur. (Prix : 200 F. + 50 F. de frais de port)

ROMANS SHADOWRUN

Méfie-toi des dragons... Choisis bien tes ennemis... Et trouve ta vérité ! les trois volumes de la trilogie des Secrets du Pouvoir écrite par Robert N. Charrette sont désormais disponibles dans les meilleures librairies et boutiques de jeux ainsi que le quatrième volume de la série, *Grille-Neurones*, de Nigel Findley. Prix indicatif : 32 F.

FASA CORPORATION...

vient de créer **Fasa Interactive Technologies,** une filiale qui développera désormais directement des jeux vidéos inspirés des univers de Battletech, Shadowrun... et réalisera la série d'animation TV BATTLETECH, qui remporte toujours un franc succès outre-atlantique, (une des raisons pour lesquelles la compagnie californienne New Line Cinema étudie actuellement un projet de long métrage).

A la tête de cette nouvelle société, nous retrouvons un vieux routard du jeu, Tom Dowd, qui a dû pour cela abandonner la supervision de la gamme du jeu **Shadowrun**. Il est remplacé à ce poste par le britannique Carl Sargent, auteur des suppléments *Paranormal Animals of Europe™*, *Prime Runner™*, *The London Sourcebook™*, *Tir Na Nog Sourcebook™*, *Imago™*, *Celtic Double Cross™* et *Harlequin's Back™* (co-auteur). Carl Sargent est lui aussi, un vieux routard de l'industrie du jeu et a également travaillé pour Games Workshop® et TSR® ces dernières années.

TARGET GAMES AB...

La dynamique compagnie suédoise a de grands projets pour sa gamme leader, ***Mutant Chronicles***, déjà traduite en anglais, français, espagnol, allemand et italien :

- **Jeu de cartes interactif : Doomtrooper**. (voir plus haut)

- **Jeux vidéos :** la société Playmates Interactive Entertainment développe actuellement le premier titre pour les consoles SNES et SEGA GENESIS. La commercialisation mondiale débutera au printemps 1995.

- **Romans :** le troisième volume de la première trilogie, **Dementia**, de Michaël Stackpole est récemment paru chez RoC, en version anglaise.

- **Cinéma :** Edward R. Pressman Film Corporation, producteur entre autres de The Crow, Wall Street et Conan le Barbare, prépare une adaptation pour le grand écran de l'univers de **Mutant Chronicles**. Ce film à gros budget devrait sortir courant l'été 96.

- **Figurines :** la gamme de figurines pour **Mutant Chronicles**, réalisée par la compagnie américaine Heartbreaker, va être partiellement renouvelée avec l'arrivée de deux sculpteurs de renom : Mark Copplestone (Grenadier) et Kev Adams (Citadel).

- **Règles de combat avec figurines :** Bill King travaille actuellement à la rédaction d'un gros livret de règles très complet et abondamment illustré : **Warzone**.

Et, en plus de tout ça, l'information vient de tomber : Target Games a acquis les droits lui permettant de réaliser un jeu de cartes interactif sur *James Bond 007*... avec toutes les photos des films ! Une occasion de se replonger dans l'univers du plus célèbre des espions, en attendant la sortie du nouvel épisode de la saga, annoncée pour octobre.

SALON DES JEUX 1995

De nombreuses animations sont prévues sur le stand Descartes, parmi lesquelles des démonstrations quotidiennes de :

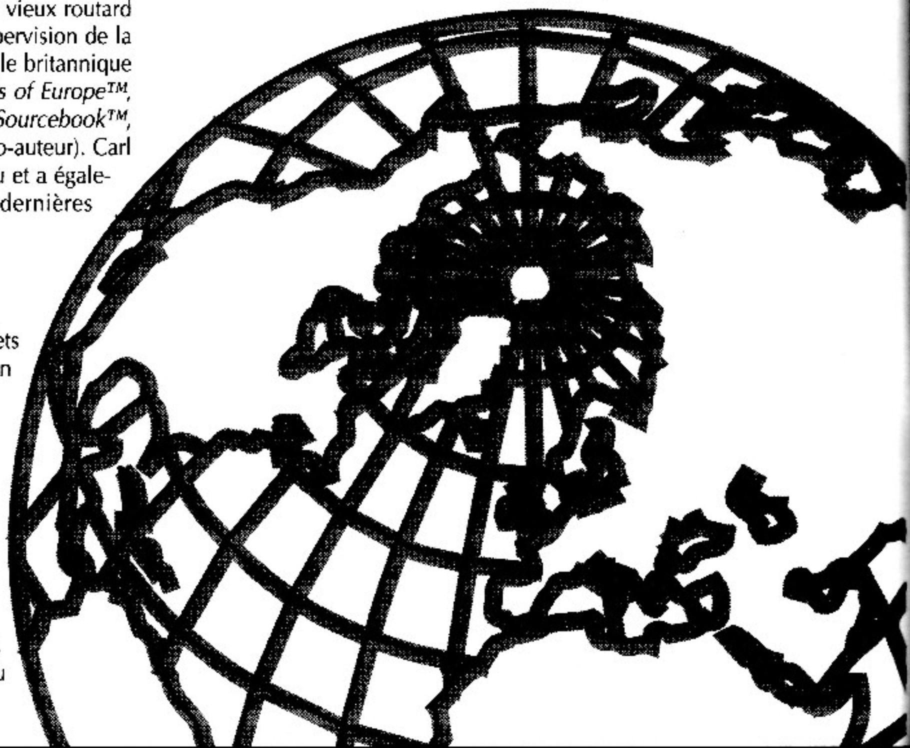
- ***Thoan, Les Faiseurs d'Univers,*** en présence des auteurs et de l'illustrateur, Alexis Santucci.

- ***Battletech & Battlespace***, avec le concours de **Mechforce UK** qui animera des parties sur diorama géant et présentera en exclusivité la série d'animation TV **Battletech**. A noter également la présence de Chris Hartford, auteur de **Battlespace**.

- ***Spellfire*** et ***Doomtrooper.***

- ***Condottiere.***

Sont également prévues quelques séances de dédicaces qui devraient ravir les fans de *Florence Magnin*, pour **Ambre** (dimanche 9 avril de 14h à 17h) et de *Siudmak*, auteur de la couverture du livre de base de **Thoan** (samedi 15 avril de 14h à 16h).



LES "PORTES" SONT OUVERTES...

Par Léonidas Vesperini

Thoan, Les Faiseurs d'Univers, est certainement l'un des jeux de rôle les plus "adultes" qui aient vu le jour en France. Adaptation d'une grande saga de science-fantasy née sous la plume du célèbre écrivain américain Philip José Farmer, il a demandé plus de trois ans de labeur à ses créateurs et affiche l'ambition de vous faire vivre des aventures là où aucun joueur ne s'était encore aventuré. L'inconnu ne vous effraye pas ? Alors, suivez le guide...

Notre univers n'est pas ce qu'il semble être : infini, composé de milliards d'étoiles et de galaxies... Bien au contraire, sa taille est limitée au système solaire et les étoiles sont des leurres, des simulacres qui n'ont d'autre objet que de nous tromper. Il a en fait été créé artificiellement par une race d'êtres supérieurs appelés *Thoans*. En plus de la Terre, les Thoans ont créé plus de mille univers artificiels — des "cosmos privés" — séparés par des sortes de murs énergétiques apparemment infranchissables. Le seul moyen de passer d'un univers à l'autre consiste à emprunter les "portes", des passages interdimensionnels que l'on ouvre grâce à des codes ou des appareillages spécifiques. L'existence de ces "portes" est ignorée par l'immense majorité des habitants qui peuplent les univers thoans, à commencer par les Terriens. Seuls quelques rares individus les ont découvertes par hasard et se sont ainsi retrouvés sur des mondes incroyablement exotiques dont ils étaient loin d'imaginer l'existence. Sans même avoir eu le temps de récupérer de leurs émotions, ils sont désormais impliqués dans le conflit implacable que se livrent les Thoans pour la possession des meilleurs univers. Les Thoans considèrent ces intrus comme des menaces pour leur sécurité et sont fermement décidés à les éliminer impitoyablement.

Tel est le contexte dans lequel se déroule le jeu de rôle Thoan. Les joueurs — vous l'avez sans doute deviné — incarnent ces personnages traqués et menacés par les Thoans du simple fait qu'ils en savent trop...

Alofbethmin, le Monde à Étages

Premier monde décrit dans les règles, le "Monde à Étages" (*Alofbethmin* en langue thoanne) est certainement le plus convoité de tous les cosmos privés, car il est incontestablement l'un des plus réussis et des plus riches qui soient. Très vaste (sa surface habitable est près de quatre fois supérieure à celle de la Terre), il est constitué de cinq "plateaux" circulaires superposés, au diamètre de plus en plus réduit, rappelant un peu une gigantesque tour de Babel à terrasses. Sur chaque plateau, ou étage, on trouve une population et une faune aussi étranges que déroutantes. Près de 200 pages du livre de base sont consacrées à la description de ce monde fabuleux. Mais, que les MJ et les joueurs ne se découragent pas : ils ne sont pas obligés de tout lire d'un trait avant de commencer une partie ! Tout comme pour un guide touristique, où l'on commence par lire les renseignements qui concernent l'endroit où l'on compte se rendre, il suffit au MJ de consulter les informations concernant le plateau où doit se dérouler l'aventure qu'il va proposer à son groupe. Il est par ailleurs conseillé aux joueurs de lire également ces descriptions une fois qu'ils auront joué quelques scénarios, afin de bien s'imprégner de l'ambiance qui règne sur l'étage où ils évoluent.

Voici un petit récapitulatif des cinq plateaux et de leurs spécificités qui vous permettra de juger des possibilités qu'offre chacun :

Okéanos : ce *paradeisos* de beauté et d'harmonie, façon Grèce antique, est peuplé de créatures qui semblent tout droit issues de la mythologie hellénique



(dryades, faunes, centaures, satyres, sirènes, harpies, etc.). Leurs coutumes, déroutantes et parfois très "libérées", auront de quoi enthousiasmer les joueurs les plus blasés ! Cet endroit se caractérise par des périls limités qui en font un plateau idéal pour commencer une campagne avec des joueurs débutants. Ceux-ci auront ainsi l'occasion de se familiariser avec le système de jeu grâce aux *agônes* (concours organisés par les habitants d'Okéanos), sans pour autant risquer leur vie à chaque erreur. Les joueurs expérimentés, quant à eux, apprécieront certainement le caractère dépaysant, drôle et sensuel qui domine cet étage.

Amérindia : c'est le plateau le plus vaste et aussi l'un des plus dangereux. Il présente deux aspects principaux :

- d'un côté, les sauvages territoires des plaines, peuplés de tribus amérindiennes, humaines ou non-humaines (comme les terrifiants Hommes-Chevaux, mangeurs d'hommes). Ils pullulent d'une vie sauvage très active (bisons, mammouths, loups, lions, belettes géantes, etc.);
- de l'autre, les civilisations et les royaumes. Et d'abord l'empire tishquetmoac, civilisation de type olmèque (c'est-à-dire "pré-maya"), dont la capitale est une ville extraordinaire entièrement sculptée dans une pyramide de jade ! Cette cité, appelée Talanac, fait l'objet d'une minutieuse description de ses moindres quartiers, des plus délabrés aux plus riches. Mais, on trouve aussi les royaumes des Barbes Rouges, des pillards vikings dont le rêve secret est d'envahir la cité de jade...

Dracheland : c'est l'étage dont la situation géopolitique est la plus complexe. Là encore, on peut distinguer deux aspects spécifiques :

- les jungles, terres hostiles où ont été confinés les Khamshems, peuplade numériquement majoritaire, mais dominée militairement par des adversaires bénéficiant d'un meilleur équipement. Les jungles sont infestées de tigres et autres prédateurs particulièrement redoutables. Les populations humaines y sont pauvres et relativement primitives ;
- l'intérieur des terres, un plateau riche et verdoyant, sur lequel de nombreux châteaux ont été édifiés. Ce plateau regroupe trois pays principaux : la Teutonie, le Pays Yidshe et le Pays Sarrasin. Les deux premiers abritent des chevaliers (les Teutons, chevaliers de type germanique, et les Yidshes, chevaliers de culture juive), le troisième est peuplé par les Sarrasins. Les chevaliers drachelanders (nom désignant Teutons et Yidshes) semblent tout droit sortis des légendes de la Table Ronde : ils servent un suzerain, organisent régulièrement des joutes et chassent le dragon (même si ce sport est surtout apprécié par les dragons !). Teutons et Yidshes ne s'aiment guère, mais leurs pires ennemis sont avant tout les Sarrasins, une peuplade qui a récemment pris une grande influence sur le plateau. Les Sarrasins, contrairement aux Khamshems, ne craignent pas de tenir tête aux chevaliers drachelanders, au point d'avoir réussi à fonder leur pays sur d'anciennes terres teutonnes et yidshes.

Atlantide : ce plateau est peuplé par les rescapés de la plus grande catastrophe qu'ait connu la Terre : la disparition de l'Atlantide (événement lié aux agissements des Thoans, bien évidemment). Les éléments y sont perpétuellement déchaînés et ses jungles sont ce qui se fait de plus hostile sur le Monde. Trois populations principales se disputent ces territoires : les Anthropoïdes (de grands singes à cerveaux humains), les Amazones (de féroces guerrières adeptes du stoïcisme) et les Négroïdes (d'anciens esclaves animés d'un terrible désir de vengeance).

Atlantide est l'étage sur lequel règne le plus grand mystère. Plus encore que sur les autres plateaux, le MJ pourra y privilégier sa propre sensibilité et sa vision des choses. C'est en effet à lui qu'il reviendra d'interpréter l'histoire et les informations fournies dans le chapitre qui le décrit... et d'en déduire ce qu'il veut. Par exemple, qu'est-il advenu des savants atlantes et de leur étonnante technologie ? Que préparent-ils ?...

Le palais du Seigneur : dernier et plus petit des plateaux, cet étage "pas comme les autres" est uniquement constitué de ce qu'on appelle le *palais*. Surplombant tous les autres niveaux, c'est l'étage le plus inaccessible de tous. Du haut de cette incroyable forteresse truffée de systèmes défensifs de très haute technologie, le Seigneur surveille et contrôle son monde. Les PJ ne devraient découvrir cet endroit qu'après bien des aventures. Ils seront alors fort dépaysés par les merveilles technologiques qu'on y trouve et pourront affronter les *Talos*, des robots protéiniques de combat extraordinairement performants et résistants.

Mais, s'ils veulent renverser celui qui les traque depuis si longtemps, il leur faudra se montrer plus malins que lui et déjouer tous les pièges qu'il ne manquera pas de leur tendre.

Je ne suis pas un leblabbiy...

Le processus de création d'un personnage de Thoan est très simple. Il suffit en effet de répartir un certain nombre de points dans les caractéristiques et les compétences du type d'individu que l'on a choisi, en respectant simplement les "bornes" (inférieures et supérieures) propres à chacun d'entre eux. Le choix se fait parmi vingt types de personnages, en majorité issus du Monde à Étages. Il est néanmoins permis d'incarner des personnages issus d'autres univers thoans, comme les Terriens ou les elfes verts.

Chaque joueur devrait pouvoir trouver son bonheur, étant donnée la complémentarité des différents archétypes proposés. Certains sont très "physiques" — comme les Hommes-Chevaux ou quelques créatures originaires d'Okéanos (satyres, faunes, silènes, zébrilles) — d'autres sont très bien équipés (chevaliers teutoniques ou yidshe, Barbes Rouges, Olmèques de Talanac, Terriens) ou très agiles (dryades, Amérindiens, Anthropoïdes, elfes verts), d'autres enfin offrent un bon compromis Puissance/Agilité (Anthropoïdes, Amazones, Khamshems, Harpie, Aigles géants).

La phase de création du personnage proprement dite n'excède en principe pas trente minutes... pour ce qui concerne le côté purement technique de la chose. Il est par ailleurs fortement conseillé de passer bien plus de temps à définir le passé du personnage, en accord avec le Meneur de Jeu. L'idéal est de fixer au moins deux objectifs à son alter ego : le premier — à l'échelle "micro" et à court terme — sera lié à des événements actuels et locaux qui le concernent directement (Exemple : S'attirer la confiance d'un chef de tribu, ridiculiser un personnage jugé trop arrogant, gagner la prochaine joute, déjouer un complot local, etc.). Le second — au niveau "macro" — pourra être beaucoup plus ambitieux et avoir des implications à plus long terme (Exemple : prendre la place du Seigneur, s'associer avec un Thoan, découvrir ses propres origines, s'emparer d'un univers...). S'il n'a pas d'idée précise au départ, le joueur aura la possibilité attendre d'avoir joué quelques aventures avant de définir ce second objectif. Les choses seront en effet beaucoup plus faciles pour lui une fois qu'il sera bien impliqué dans la guerre des Thoans. Si, malgré tout, le joueur n'arrive toujours pas à trouver son objectif, ce sera alors au MJ de le lui fournir (Exemple : pour un personnage originaire d'un autre monde, comme le Terrien ou l'Elfe vert, le PJ apprendra qu'un Seigneur compte prochainement envahir ou détruire son univers natal).

Le système de jeu

Il fait appel uniquement à des dés à 6 faces. En principe, on n'en jette jamais plus de 6, grâce au principe novateur des *Échelles.* Il en existe en tout six, qui permettent de définir n'importe quelle grandeur. L'Échelle microscopique est égale à 1, alors que l'Échelle cosmique est de 6 et l'Échelle humaine de 3. La plupart du temps, les situations sont résolues dans l'Échelle 3, mais il peut arriver dans certains cas qu'on en utilise d'autres (Exemples : combat impliquant des robots ou des créatures gigantesques, déplacement en vaisseau volant thoan, création d'un univers, etc.). Que l'on soit dans une Échelle ou dans une autre, les règles restent toutefois exactement les mêmes. Le principe est simple : à tous les attributs (caractéristiques, compétences ou autres) est associé un *Indice* qui varie de 1 à 6. Un homme moyen, par exemple, possède une Force de 3.3 (le premier chiffre correspond à l'Échelle, le deuxième à l'Indice au sein de celle-ci). Un athlète, quasiment deux fois plus fort, possédera, lui, une Force de 3.4. Une différence d'un point d'indice est donc, on le voit, très importante.

Pour chaque action tentée par un personnage, le MJ détermine un *seuil* de réussite en se fondant sur les règles. L'Indice de l'attribut testé représente le nombre de dés à lancer (ex. : si l'athlète effectue un test de Force, il aura droit à quatre dés). Chacun de ces dés dont le résultat est supérieur ou égal au seuil choisi correspond à un *succès*. Plus il y a de succès, plus la réussite de l'action est spectaculaire. Le MJ peut donc interpréter la qualité de réussite de l'action tentée en fonction du nombre de succès obtenu lors du test. Il existe cinq types de résultats : l'*échec catastrophique*, qui se produit quand tous les dés lancés obtiennent 1 ; l'*échec normal*, quand aucun dé lancé n'a atteint le seuil ; la *réussite partielle*, lorsque le personnage testé n'a qu'un ou deux succès ; la *réussite normale*, lorsque trois à cinq succès ont été obtenus ; la *réussite quasi parfaite*, lorsque six succès ont été réalisés ; et, enfin, la *réussite parfaite*, chaque fois qu'on réussit plus de six succès. Ce dernier type de réussite est très rare, puisqu'elle signifie forcément que le personnage a seulement fait des six en lançant les dés ou qu'il a utilisé des points d'*Héroïsme* (attribut, pouvant varier en cours de partie, permettant aux héros de réussir des actions d'éclat), soit les deux. On s'en doute, les conséquences d'une réussite parfaite sont toujours extraordinaires pour un personnage...

Assimiler le système de jeu de Thoan n'exige pas nécessairement que l'on apprenne tout d'un trait. En fait, il est d'abord recommandé de jouer la petite aventure solo du livre, qui permet en quelques minutes de comprendre tous les grands principes des règles. Il est ensuite important de bien étudier les règles de combat — qui n'excèdent pas 12 pages — et qui seront forcément sollicitées à un moment ou à un autre (eh oui, la violence est inhérente à la plupart des jeux de rôle !). Le reste du système pourra dès lors être découvert de façon progressive. Le MJ devra se concentrer principalement sur les points de règles qui s'appliquent aux situations particulières du scénario qu'il compte faire jouer (poursuites, chutes, foudre, etc.). Et s'il hésite en cours de partie sur la manière de simuler un cas particulier (parce qu'il ne connaît pas encore la règle applicable, par exemple), il pourra toujours faire appel à un *jet standard*, qui consistera à tester la caractéristique ou l'attribut qui lui semblera approprié, en employant un seuil standard (3), modifié en fonction des circonstances. Ainsi, il ne sera jamais pris au dépourvu.



Petite recette maison

Comment réussir un bon scénario de Thoan ? Voici une recette qui n'est pas compliquée, à condition que l'on veille à réunir un certain nombre d'ingrédients de base avant de les mélanger intelligemment :

- *Aventure :* plusieurs parties du scénario devraient en principe se dérouler sur un rythme haletant. Il est conseillé de toujours prévoir au moins deux ou trois moments de ce type (course, combat, lutte contre les éléments déchaînés, temps limité et **réel**, montre en main, pour trouver la solution à une situation très compromise, etc.). A ces moments forts et éprouvants doivent succéder des moments de détente, voire de "franche rigolade".

- *Exotisme :* les "portes" et le contexte même du jeu sont autant d'invites à faire découvrir des paysages exotiques, des peuplades aux coutumes étranges, des créatures fantastiques, des nouveaux mondes... Essayez, par conséquent, de surprendre vos joueurs.

- *Piège :* il faut en prévoir au moins un dans chaque aventure. Imaginez tout ce qu'il y a de plus tordu, vicieux et inattendu et vous

obtiendrez un piège thoan typique... mais n'oubliez pas de toujours prévoir, au minimum, une solution !

- *Mystère :* les joueurs ne doivent jamais être sûrs de rien. Faites constamment planer le mystère et entretenez la paranoïa. Un Seigneur est à leurs trousses ? Qui est-il ? Que prépare-t-il ? A-t-il des alliés ? etc.

Enfin, voici deux derniers conseils qui concernent la préparation d'un scénario et les récompenses des joueurs.



Préparation d'un scénario

S'il dispose de suffisamment de temps, le MJ a intérêt à bien préparer ses parties, en tirant au maximum parti des accessoires qu'il a à sa disposition :

- Les figurines, qui permettront de visualiser certaines situations.
- La "page d'hexagones" (fournie p.56 du livre de règles), composée de cases hexagonales plus grandes que d'ordinaire (elles font 5cm sur 5 cm). Le MJ la photocopiera, dessinera les éléments de ses décors et s'en servira pour "mettre en situation" les figurines.
- La carte du Monde à Étages, qu'il peut utiliser de deux façons : en se reportant aux descriptions des différents lieux principaux proposées dans le livre de règles (villes, domaines teutons, forêts, communautés, etc.) ou en essayant d'imaginer ce qu'on peut rencontrer dans les lieux "vierges" ou à peine mentionnés sur la carte (ex. : la Mer des Baleines). Les sites qui ne font l'objet d'aucune description ont été spécialement créés pour attiser l'imagination du MJ : que peut-on y trouver ? Que peut-il s'y passer ? Souvent, des idées de scénarios peuvent s'imposer simplement en observant une carte. Pensez-y !

Récompenses

Les récompenses des joueurs sont importantes pour leur motivation future, mais il ne faut pas tomber dans certains pièges. On peut dénombrer trois types de récompense dans Thoan :

- L'Héroïsme : moteur du jeu, c'est la première récompense qu'attendent les joueurs. Cette valeur est la "référence absolue" des personnages, celle qui permet de mesurer l'importance de l'un par rapport à l'autre. Elle peut varier de 1 à 100, les joueurs commençant en moyenne à 20. Il est très difficile de l'augmenter, il faudra beaucoup de temps, d'aventures et d'actions d'éclat aux personnages avant qu'ils atteignent 100. N'est pas Kickaha qui veut !
- Les objets thoans : ce sont en quelque sorte les "objets magiques" du jeu. Le MJ devrait de temps en temps permettre à ses joueurs d'en acquérir. Mais, attention, il est préférable de veiller à limiter leur utilisation (énergie limitée, dose restreinte, etc.) de manière à inciter les PJ à les employer avec parcimonie. Non seulement cela évitera de déséquilibrer le jeu — voire de saboter un scénario — mais, en plus, les objets n'en auront que plus d'importance aux yeux de tous.
- Les informations : elles seront primordiales pour de nombreux joueurs, qui auront tendance à se sentir un peu perdus lors des premières aventures. En effet, tous leurs repères, toutes leurs certitudes vont soudain être remis en cause. Ils devront donc, progressivement, découvrir la "réalité", l'existence des Thoans, les différents univers adjacents, la guerre et les projets de destruction des Seigneurs, etc. Tous ces détails revêtiront vite pour eux une importance capitale...

A LA DÉCOUVERTE DE LA SAGA DES HOMMES-DIEUX

Par Michel Saliceto

Thoan, Les Faiseurs d'Univers, se base sur une série de science-fiction écrite par un des derniers auteurs américains de la période dite de l'Âge d'Or. S'il n'est, bien sûr, pas indispensable de lire les romans qui composent cette épopée pour jouer, leur lecture peut néanmoins fournir un nombre incalculable d'idées de scénarios, tout en donnant une bonne idée de ce que devrait être l'ambiance du jeu. Voici donc une présentation succincte de la Saga des Hommes-Dieux.

L'auteur

Philip José Farmer compte, aujourd'hui, parmi les auteurs de science-fiction les plus renommés et a, notamment, obtenu trois prix Hugo (sortes d'Oscar de la SF américaine). Novateur par les thèmes qu'il a abordés tout au long de sa carrière d'écrivain, il est le premier à avoir introduit des éléments d'érotisme dans son genre littéraire, lesquels, combinés à la profondeur des principaux personnages qu'il décrit, ont concouru à donner une saveur très particulière à ses ouvrages.

Le caractère du héros farmerien diffère beaucoup de l'image du héros de S-F des années soixante, souvent bon, honnête et sûr de la tâche qu'il accomplit et des valeurs auxquelles il croit. Bien qu'il ne soit pas un malfaiteur, le héros farmerien est, lui, plus subtil. Il est bien souvent rusé et ouvert sur le monde qui l'entoure, dont il essaie de comprendre le fonctionnement. Ainsi, il n'hésite pas à apprendre le langage et les coutumes des peuplades qu'il rencontre, parfois par intérêt, mais surtout pour satisfaire sa très grande curiosité. Généralement, il est étranger à l'univers dans lequel il évolue, ce qui le place dans une position de "découvreur", position d'autant plus délicate qu'il doit souvent affronter de nombreux dangers. Enfin, il dispose généralement d'une immortalité acquise accidentellement dans son univers d'accueil, ce qui lui laisse tout loisir pour assouvir sa soif de découverte.

Les thèmes de la mort et de l'immortalité, chers à Farmer, sont communs à bon nombre de ses ouvrages. Interrogé par la presse, il déclara à ce sujet : "*Mon obsession pour le thème de l'immortalité vient de ce simple fait : que j'y croie ou pas, la vie n'a aucun sens sans cet espoir*". L'immortalité prend parfois des formes perverses, ce qu'elle "retire" compensant alors les avantages qu'elle "apporte". Ceci est particulièrement vrai dans la série phare de Farmer : la Saga des Hommes-Dieux.

L'œuvre

La Saga des Hommes-Dieux — qui est, de prime abord, une série de romans d'aventure — s'attache à faire vivre au lecteur un superbe dépaysement tout en posant une question cruciale : l'homme pourrait-il supporter d'accéder à la toute puissance ?

Les héros de la saga vivent des aventures dans des mondes dont la structure est très souvent une entorse aux lois physiques que nous connaissons. Ces mondes, contenus dans des univers clos et quasiment "hermétiques", sont le fruit de l'imagination et de la science des Thoans, ou Seigneurs. Cette race, d'apparence humaine et âgée de quelques centaines de milliers d'années, a vu ses représentants jouer le rôle de dieux, avant de se pervertir progressivement du fait de leur trop grande longévité. Devenus des êtres incroyablement vaniteux, arrogants et cruels, ils n'en conservent pas moins, en raison de leur formidable avance technologique, leur statut quasi divin, qui contraste de façon éclatante avec leur nature purement humaine et, surtout, avec leur méchanceté puérile. L'immortalité ne leur a pas apporté la sagesse, loin de là. Bien qu'ils soient les pères de toutes les races de créatures vivantes dans les "cosmos privés", cela ne les a pas empêché de les affubler d'une forme souvent ridicule, par pur plaisir. Malgré leur faible nombre, ils se livrent une guerre acharnée et inutile.

Les héros de la Saga des Hommes-Dieux cherchent à atteindre des objectifs autrement plus importants que cette guerre mesquine, aussi n'entrent-ils jamais de leur plein gré dans le jeu des Thoans. Ils s'y retrouvent néanmoins contraints au gré de leur errance de monde en monde et doivent alors échapper aux pièges complexes des Seigneurs.

Le faiseur d'univers

Le premier ouvrage de la série, *Le faiseur d'univers*, s'attache à présenter le principal univers de la saga — le fabuleux Monde à Étages de Jadawin — à travers les aventures d'un Terrien contemporain : Robert Wolff, un professeur de grec sexagénaire. Sa vie n'a réellement commencé qu'à l'âge de 20 ans, quand les Wolff l'ont découvert, seul et amnésique, et ont décidé de l'adopter.

Son odyssée débute de façon étrange, par l'apparition soudaine d'une ouverture au fond d'une vielle armoire, précédée d'une sonnerie de cor. A travers cette ouverture, Wolff aperçoit "l'incroyable", une scène surréaliste dans un monde en apparence très différent de la Terre, un monde dont le ciel est d'un vert émeraude. Un homme rouquin et jovial, bien qu'encerclé par des humanoïdes d'apparence ignoble qui lui veulent visiblement du mal, le salue et lui envoie un objet bizarre, une sorte de

trompe faite d'un métal inconnu, assez léger. Puis, l'ouverture se referme.

La trompe apporte à Wolff deux certitudes. La première, et non la moindre, concerne sa santé mentale. Il n'a pas bu et ne souffre pas d'hallucinations, comme la présence de cet objet le prouve. Ensuite, Wolff est à présent persuadé qu'un monde parallèle existe et qu'il peut y accéder grâce à son étrange instrument de musique. N'étant pas homme à laisser passer une telle occasion, il ne tarde pas à s'aventurer dans cet autre univers.

Il découvre un monde fabuleux, peuplé de créatures issues de la mythologie grecque... ce qui ne peut que le ravir en tant que fervent admirateur de la culture hellénique antique. Toutes ces créatures sont jeunes physiquement et immortelles, mais les milliers d'années vécues dans un paradis où tout n'est que jeu et plaisir, les a privées de volonté.

Wolff apprend alors que le monde est en fait une tour de Babel au sommet de laquelle habite celui que l'on nomme le *Seigneur*. Après avoir bu un peu d'eau enchantée, le professeur rajeunit rapidement, jusqu'à retrouver un corps de 25 ans. Il finit néanmoins par se lasser de l'atmosphère un peu trop oisive qui règne autour de lui... jusqu'à ce qu'il rencontre une magnifique dryade appelée Chryséis. Le danger ne tarde alors pas à les rattraper. Les Gworls — ces êtres infâmes qu'il avait déjà aperçus auprès du rouquin — et les Yeux du Seigneurs — des corbeaux intelligents — leur donnent la chasse. Les Gworls parviennent à s'emparer de la trompe et à capturer Chryséis. Wolff, laissé pour mort, est finalement sauvé par un zébrille, un être simiesque au pelage rayé.



Le Terrien décide ensuite de se lancer à la poursuite des ravisseurs et de gravir la gigantesque montagne menant à l'étage supérieur. Avant qu'il n'ait pu y accéder, il se retrouve prisonnier de gigantesques aigles géants intelligents et de leur reine, la démente harpie nommée Podarge. Il retrouve là Kickaha, le rouquin qui lui a lancé la trompe, qui est également prisonnier de Podarge. La reine-harpie est prête à tout pour mettre à bas le Seigneur Arwoor, un usurpateur qui a pris la place de Jadawin, le créateur du Monde à Étages. Podarge hait viscéralement tous les Thoans pour lui avoir donné ce corps monstrueux, elle qui fut jadis une femme magnifique. C'est pourquoi elle accepte de conclure un pacte avec ses deux captifs pour tenter de vaincre Arwoor.

Après cela, Kickaha et Wolff entament l'escalade vers les plateaux d'Amérindia — le monde préféré de Kickaha — puis de Dracheland et enfin d'Atlantide. Tout au long de leur pérégrinations, ils ne cessent de se chercher de nouveaux alliés et de faire face à de multiples dangers, dont les redoutables Hommes-Chevaux d'Amérindia et les furieux orages du plateau atlante. Ils parviennent finalement à libérer Chryséis, avant qu'une gigantesque armée, portée par les aigles de Podarge, s'envole vers le palais du Seigneur qui se dresse sur le toit du monde. Après une féroce bataille dont ses alliés et lui sortent vainqueurs, Wolff apprend avec stupeur qu'il n'est autre que Jadawin — le véritable Seigneur du Monde à Étages — qui était devenu amnésique à la suite d'un exil forcé sur la Terre. Il décide aussitôt de réparer les horreurs qu'il avait pu commettre en tant que Thoan et de ne plus imposer ses quatre volontés aux mortels. Il laisse même à Arwoor une chance de s'enfuir. Mais, Podarge rattrape le fugitif et le met à mort, tout en jurant qu'elle aura un jour la peau de Kickaha et de Wolff qui lui ont menti sur leurs buts et leurs origines véritables.

Les portes de la création

Jadawin/Wolff n'a que peu de temps pour se reposer et profiter de la paix de son palais avec Chryséis. En effet, Urizen, père de Jadawin, enlève la belle dryade dans le but d'attirer son fils sur son propre monde. Une fois sur place, Jadawin constate que son père a également réuni là bon nombre de ses frères et cousins, parmi lesquels Luvah, le plus humains des Thoans, et Vala, sa sœur, qui fut un temps sa maîtresse.

Isolé sur une planète aquatique, Wolff résout le problème du transport en se liant d'amitié avec les *Abutals*, des indigènes humanoïdes qui ont transformé une île volante en vaisseau aérien primitif. Après quelques rencontres mouvementées, Jadawin réalise que l'inimitié régnant entre les Seigneurs rend leur cohabitation difficile et pose des problèmes aussi épineux que les dangers qui jalonnent leur route. Tous reconnaissent néanmoins

Jadawin comme leur chef, de par sa plus grande inventivité. Jadawin ne peut pourtant se fier qu'à Luvah. Après de nouvelles péripéties, les Thoans parviennent enfin à trouver une "porte" et entament un long périple dans une succession de mondes de plus en plus étranges, aux périls toujours plus mortels. Les nerfs à vif, la résistance physique ébranlée, la troupe se réduit comme une peau de chagrin mais réussit néanmoins, grâce à la ruse de Jadawin, à pénétrer dans le palais d'Urizen. Une nouvelle surprise les y attend. Urizen est en effet enfermé dans une cage et Vala le torture depuis des années. Car ce n'est pas lui qui a manigancé ce jeu de massacre, mais bien la perfide jeune femme ! Celle-ci, qui a entre-temps faussé compagnie à tout le monde, avait conçu ce piège pour surveiller et éliminer plus sûrement une famille qu'elle déteste. Elle aussi finit pourtant par payer le prix de sa méchanceté et seuls Jadawin, Chryséis et Luvah survivent à l'incroyable épopée avant de parvenir à quitter ce monde inhospitalier.

Cosmos privé

Kickaha, de son côté, n'a pas non plus l'occasion de s'ennuyer. Talanac, la formidable capitale de l'empire tishquetmoac où il a élu domicile, va subir une invasion "contre nature". Des chevaliers et des soldats drachelanders, issus de l'étage supérieur, attaquent en effet la gigantesque cité et traquent activement le rouquin. Certains transportent une curieuse boîte à leur côté...

Kickaha trouve alors refuge dans les souterrains de ses amis trafiquants, mais il n'y est pas le seul invité. Les brigands ont également accueilli trois Thoans, dont Anania, une sœur de Jadawin, si belle que ce dernier s'en est inspiré pour créer le visage et le buste de Podarge, la harpie. Suite à une incursion des Drachelanders, Anania et Kickaha se retrouvent séparés de leurs compagnons. Durant leur fuite, Anania — au départ arrogante comme n'importe quel Thoan — s'humanise peu à peu et finit par adopter une attitude plus aimable envers Kickaha. Leurs rapports évoluent ensuite de l'antipathie réciproque à une grande estime, puis à l'amour. Elle lui apprend alors que les boîtes que portent les Drachelanders contiennent des Cloches Noires : des dispositifs thoans très anciens qui permettent de transférer la mémoire d'une personne dans un autre corps. Les Cloches Noires ont fini par acquérir une intelligence propre et sont devenues de monstrueux vampires mentaux qui menacent de s'emparer de tous les univers thoans...

Au cours d'aventures qui les mènent de Talanac à la lune du monde de Jadawin, Kickaha et Anania — alliés aux féroces Barbes Rouges — affrontent à la fois les Cloches Noires et les aigles de Podarge. La harpie et la plupart des vampires mentaux trouvent la mort dans le palais de Jadawin. Seule une dernière Cloche Noire parvient à s'enfuir par une "porte" donnant sur la Terre...

Les murs de la Terre

Kickaha et Anania poursuivent la Cloche Noire survivante sur la planète natale du rouquin, qui découvre avec stupeur les changements qu'a subi son monde depuis qu'il l'a quitté, en 1936. Cela le conforte encore plus dans la préférence qu'il affiche pour le Monde à Étages, malgré les dangers qu'il recèle. Les deux héros n'ont pas trop de mal à se fondre au sein de la population californienne. Ils localisent rapidement la Cloche Noire, mais se retrouvent impliqués dans le conflit qui oppose Urthona, actuel Seigneur de la Terre, à Orc le Rouge, son prédécesseur et sans doute le plus redouté de tous les Thoans. Orc est en effet l'un des plus brillants scientifiques thoans et l'un des plus déséquilibrés. Il capture Kickaha et la Cloche Noire, tandis qu'Anania tombe entre les mains d'Urthona. Le vampire mental parvient à s'enfuir et Kickaha se lance à ses trousses, traversant pour cela diverses salles et "portes" piégées par Orc le Rouge, qui le conduisent parfois dans des univers délirants. L'Humain parvient finalement à tuer la Cloche et à anéantir la menace terrible qu'elle représentait. Après de nombreuses autres péripéties, il réussit aussi à libérer sa bien aimée et à récupérer la Trompe de Shambarimen, le fabuleux objet thoan qui permet d'ouvrir n'importe quelle "porte". Avant que l'affrontement final ait lieu, Urthona et Mac Kay — un de ses tueurs — vont tendre un traquenard à leurs adversaires afin de les entraîner dans un monde prison terrifiant. Mais, leur piège se retourne contre eux également et tous se retrouvent alors projetés sur le cauchemardesque monde Lavalite...

Le monde Lavalite

Urthona, le créateur de ce monde, en a fait un lieu extrêmement inhospitalier où absolument tout est mobile. Le sol ne cesse de se déformer — voire de s'arracher à la gravité — tandis que faune et flore se distinguent



par leur exotisme et leur hostilité (plantes ambulantes carnivores, arbres canons, etc.). Pour quitter cette horrible planète, une seule solution : trouver le palais qui abrite la seule "porte" de sortie. Malheureusement, ce palais se déplace aléatoirement...

Anania et Kickaha sont rapidement séparés après un terrible orage. Des tribus d'humains primitifs, tout d'abord hostiles, les recueillent et les adoptent comme "envoyés du Seigneur". Anania et MacKay — qui est devenu entretemps son allié — s'évadent et abandonnent Urthona derrière eux. Ils retrouvent alors Kickaha qui est parvenu à quitter discrètement sa tribu d'adoption.

Comble de malchance, alors que les trois vagabonds sont à deux doigts de rattraper le palais vagabond, la terre sur laquelle ils se tienent s'arrache brutalement du sol et devient une gigantesque lune ! Heureusement, ils parviennent à la quitter avant qu'elle ne s'écrase, grâce à des deltaplanes de leur fabrication. MacKay ne survit pas à cette péripétie, mais Anania et Kickaha, eux, atteignent le palais. Ils sont aussitôt capturés et emprisonnés par Orc le Rouge, qui se trouvait déjà sur place. Torturés mentalement, ils réussissent non sans mal à se libérer... pour réaliser qu'Orc a fait "décoller" le palais et l'a programmé sur une trajectoire de chute. L'ennui pour lui, c'est qu'il est tombé dans un piège alors qu'il s'apprêtait à s'enfuir. C'est alors que les deux évadés découvrent la présence d'Urthona dans l'enceinte du palais. Kickaha, vainqueur de l'affrontement qui s'ensuit, décide finalement d'exiler Orc le Rouge sur Terre. Urthona, quant à lui, meurt avant d'avoir pu être expatrié sur le monde affreux qu'il a créé.



Plus fort que le feu

Kickaha n'est pas seulement rusé, il est également obstiné. Après vingt années d'errance sur la planète des Tripodes où il a abouti en quittant le Monde Lavalite, Anania et lui ont enfin découvert une "porte" qui — ils l'espèrent — les ramènera sur le monde de Jadawin. Il n'en est rien. Passant de "porte" en "porte", ils finissent par déboucher dans une pièce où se trouve un humanoïde reptilien en animation suspendue, le légendaire *Thokina*, dernier représentant d'une race antérieure à celle des Thoans. Le Thokina revient à la vie au moment même où nos héros quittent la salle par une "porte" inter-univers. Le tenace Orc le Rouge les capture alors à nouveau et propose un marché à Kickaha : retrouver le monde de Zazel — ou "monde ordinateur" — très difficilement accessible, contre la vie sauve pour Anania et lui.

Détourné au hasard d'une "porte" par Manathu Vorcyon — une éminente scientifique thoanne qui compte parmi les rares personnes de sa race à témoigner de l'amitié aux humains — Kickaha ne tarde pas à apprendre le but véritable d'Orc le Rouge. Ce dernier compte s'emparer d'une machine de Création-Destruction, son objectif final étant de détruire tous les univers thoans afin d'en recréer un seul dont il sera l'unique Seigneur ! Kickaha, privé de la Trompe de Shambarimen, ne parvient pas à tromper Orc le Rouge et tombe de nouveau entre ses mains. Celui-ci lui inflige aussitôt la pire des tortures : ayant privé Anania de ses souvenirs d'adulte, il en fait sa maîtresse et oblige son prisonnier à ne rien perdre du spectacle. Le héros est finalement libéré par un des clones d'Orc le Rouge, qui a décidé de se révolter contre son créateur.

Kickaha emmène dans les cavernes de Zazel un petit groupe composé de Manathu Vorcyon (qui a localisé le monde ordinateur grâce à sa science), d'un Terrien contemporain de William Blake, du clone d'Orc et du Thokina. Orc le Rouge affronte peu après ce dernier, qui a toujours souhaité venger son peuple exterminé par les Thoans. Le groupe de Manathu Vorcyon, qui comprend Kickaha, se mêle alors au combat.

Le Thokina meurt pendant l'affrontement, mais, après un terrible et sanglant duel, Orc le Rouge est finalement vaincu par Kickaha. Sa mémoire est ensuite effacée afin de tenter de soigner sa démence.

Quant à Anania, bien qu'elle ne voie plus en lui qu'un simple *leblabbiy* (c.-à-d. un être créé par les Thoans, donc "inférieur" à ses yeux), Kickaha ne doute pas qu'un jour il pourra la reconquérir...

La Rage d'Orc le Rouge

Ce septième et dernier roman est un peu en marge de la série. Il raconte en parallèle les aventures de Jim Grimson, un jeune adolescent toxicomane ayant de graves problèmes avec son père, et d'Orc le Rouge, le fameux Thoan ennemi de Kickaha. Pour soigner ses problèmes, Jim va en effet suivre un traitement psychiatrique très particulier : une sorte de jeu de rôle thérapeutique. Il doit lire la Saga des Hommes-Dieux et s'identifier avec un personnage du cycle, l'objectif étant de reconstruire progressivement sa personnalité. Bizarrement, Jim choisit de s'identifier à Orc le Rouge. Au fur et à mesure de l'histoire, il se demande si ce qu'il prend pour un divertissement purement imaginaire n'est pas, en fait, la réalité...

Du jeu de rôle thérapeutique au jeu de rôle ludique, il n'y a qu'un pas, que Farmer souhaitait visiblement franchir lorsqu'il écrivit ce roman, lisez plutôt :

"La série des Hommes-Dieux était à l'évidence une anticipation des jeux de "Donjons & Dragons®" si populaires chez les jeunes. Les portes, les pièges tendus par les Seigneurs dans les portes, l'ingéniosité qu'il fallait déployer pour les traverser, et les mondes dangereux dans lesquels une mauvaise décision pouvait sceller le sort d'un personnage, tout cela préfigurait les jeux de Donjons & Dragons®. Jim était étonné qu'on n'eût pas adapté la série à ce genre de jeux..."

Qu'il se rassure, c'est désormais chose faite !

L'ANGE

Par Marie-France Raffalli et Christian Gabriel

Un bruit étrange court dans l'herbe haute des vastes plaines d'Amérindia : un "ange" du Seigneur serait retenu prisonnier par une tribu très isolée ! Divers motifs vont inciter les PJ à tenter de le délivrer. Mais, la tâche qui les attend se révélera difficile et, pour la mener à bien, il leur faudra se montrer malins, patients, forts et rapides.

La trame

Dans ce scénario, les PJ vont devoir, dans un premier temps, rallier le campement d'une lointaine tribu amérindienne. Puis, dans un deuxième temps, lier connaissance avec les divers membres de ladite tribu, apprendre à vivre avec eux, gagner leur confiance... et tout cela, pour mieux les trahir ! En effet, contrairement à de nombreux autres scénarios, il ne s'agit pas ici de vaincre des "méchants" pour sauver un "bon", mais de tromper une tribu inconnue qui détient un mystérieux prisonnier. Cette personne étant captive depuis de très nombreuses années, sa libération peut justifier de tels procédés. En effet, car si certains PJ seront motivés dans cette aventure par la curiosité, d'autres y verront un moyen d'assouvir leur désir de vengeance vis-à-vis du Seigneur en obtenant des informations importantes sur ses activités. L'astuce et les relations humaines seront ici au moins aussi importantes que le tonus musculaire. Attention, les renseignements détenus par l'inconnu, ainsi que l'aide qu'il sera susceptible d'apporter au groupe de PJ, expliquent les risques particulièrement importants qu'il faudra prendre.

Introduction

L'aventure débute sur Amérindia. Le MJ devra bien évidemment faire la transition, si nécessaire, entre le scénario précédent et celui-ci, de façon à aboutir dans les grandes plaines de ce plateau du Monde à Étages. Le site où se déroule l'introduction est une zone d'Amérindia particulièrement aride. Dans cette région, les cours d'eaux sont rares et les tribus indigènes ont appris à utiliser jusqu'à la plus petite goutte afin de subvenir à leurs besoins. Rien n'est perdu, rien n'est gaspillé ! Certaines parties de ce territoire rappellent l'Arizona. Presque toutes les tribus dominantes de cette région sont nomades.

Ce territoire comprend également un véritable désert où seule une peuplade parvient à vivre dans des conditions à peu près normales : les "*Titakotitas*", qui sont, en fait, des "mangeurs de rats" au même titre que les *Takotitas* décrits dans le livre de base.

Les PJ ont lié connaissance avec une tribu nomade de ces plaines arides à la suite d'un service que les Indiens leur ont rendu (à déterminer). Trois tribus sont proposées (cf. encadré) afin que le MJ choisisse celle avec laquelle les PJ seront susceptibles, à priori, d'avoir le plus d'affinités. Leur comportement et leurs coutumes spécifiques varient en fonction de leur totem. Depuis quelques jours, les aventuriers vivent au rythme nonchalant des nomades. Ils cheminent le jour et participent à l'installation du campement à la tombée de la nuit. Parfois, lorsque celui-ci est dressé pour plusieurs nuits, on danse et on chante un peu plus qu'à l'accoutumée.

Un soir, après une frénétique danse tribale à laquelle ont pris part les PJ, le chaman de la tribu prend place à côté de l'un d'entre eux. Lorsque le calumet est passé plusieurs fois de bouche en bouche et qu'un verre d'eau de feu (si les PJ en possèdent dans leur équipement) a détendu l'atmosphère, l'Homme Médecine — dénommé Corbeau Fou — se montre beaucoup plus gai et pince sans rire qu'à son habitude et se met à converser avec ses voisins...

Corbeau Fou, qui est un homme de haute stature aux longs cheveux noirs, se lance alors dans un long récit parlant du Manitou, des "anges" et du Pays Sans Vie. Il part du postulat que le Manitou existe et qu'il se nomme "AkjawDimis" — le Dieu créateur ou "Grand Dieu". Outre sa foi bien inébranlable, sa certitude se base sur le fait irréfutable — selon lui — que son arrière grand-père a personnellement *vu* AkjawDimis. Le récit de cette rencontre s'est transmis de bouche à oreilles de chaman depuis lors. Nul dans la tribu n'est au courant de ce qui s'est dit entre AkjawDimis et son arrière grand-père, à part lui. Il s'exprime avec une telle excitation, que les PJ peuvent d'ailleurs se demander s'il a bien toute sa tête ou si la boisson ne le fait pas quelque peu délirer. D'après lui, autour d'AkjawDimis gravitent des "anges" qui font régner l'ordre et veillent sur le créateur. Des contes prétendent en outre qu'un de ces "anges" est retenu prisonnier depuis de nombreuses années par une puissante tribu des environs : celle des *Titakotitas*, la seule à vivre dans le Pays Sans Vie. Ce qui le surprend dans cette rumeur, c'est le fait que si les *Titakotitas* ont bien capturé un ange, il est étrange que le Créateur ne les ait pas encore foudroyés de sa colère. Il y a là un grand mystère qui ne cesse de l'étonner. Une seule explication lui semble possible : le "Mauvais Esprit" protège la tribu et dissimule la vérité au Grand Dieu...

Ces élucubrations semblent, à priori, basées sur un mélange de vérités déformées, d'affabulations et de mythes transmis de génération en génération. La tribu dans laquelle se trouvent actuellement les PJ craint particulièrement ce qu'elle appelle le Mauvais Esprit ; ce qui explique sans doute qu'elle n'ait jamais rien tenté pour délivrer le soi-disant ange prisonnier. Cette entité maléfique est censée être très puissante dans le Pays Sans Vie... plus même, selon certains,

Les tribus du Pays sans Vie

Les tribus dominantes nomades qui résident aux frontières du Pays Sans Vie sont les suivantes :

1. **Nom :** *Mikoukhovas*
   Désignation : peuple du coyote de lune
   Totem : coyote
   Race : Amérindiens
   Nombre de membres : 119

2. **Nom :** *Souskou Kentauroï*
   Désignation : peuple des rapides chevaux
   Totem : cheval
   Race : Amérindiens
   Nombre de membres : 150

3. **Nom :** *Dimishao*
   Désignation : peuple du corbeau rouge
   Totem : corbeau rouge
   Race : Amérindiens
   Nombre de membres : 144

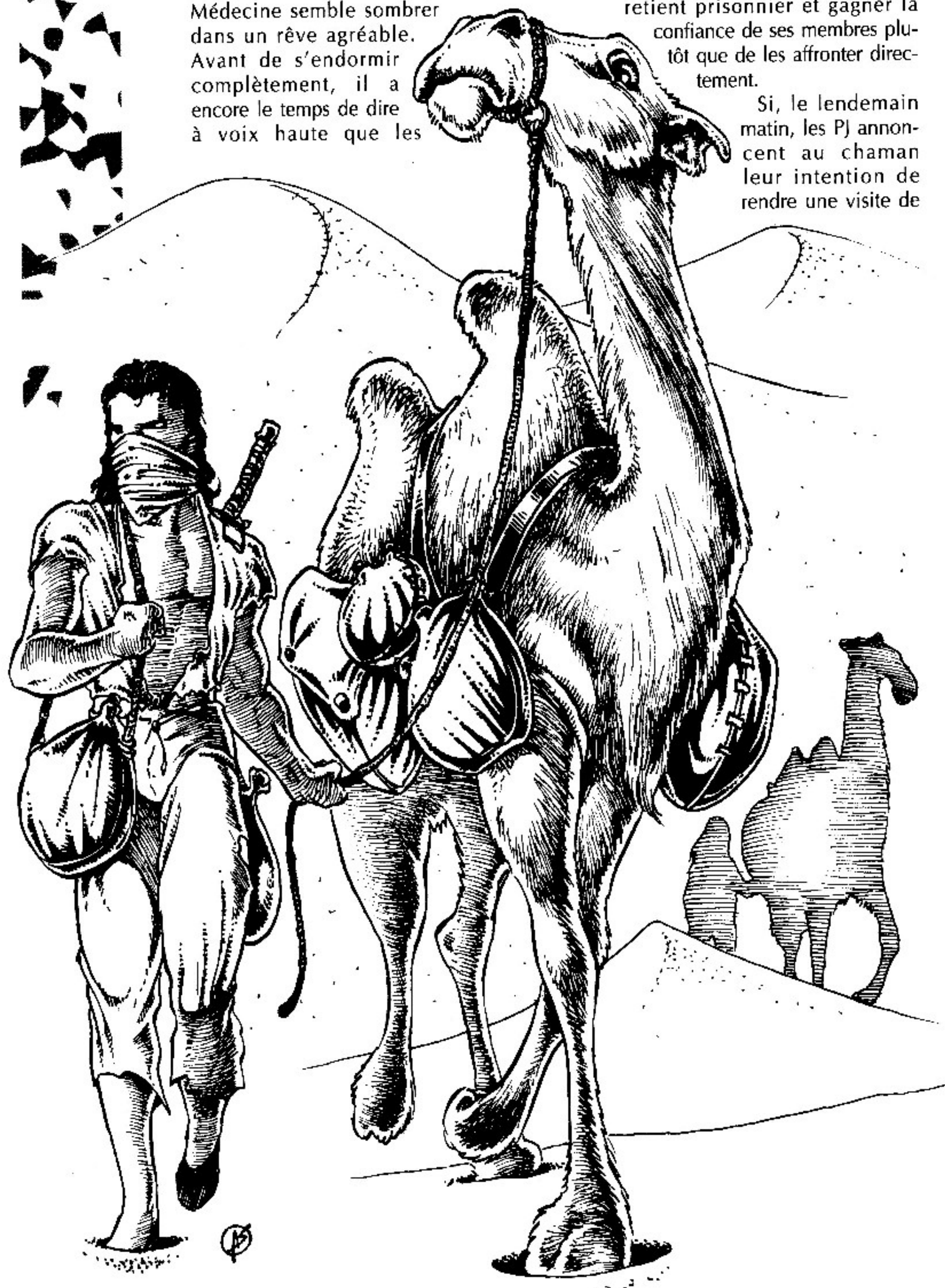
qu'AkjawDimis (cette dernière déclaration n'est prononcée qu'à voix très basse, comme si le Grand Esprit risquait de l'entendre et de s'en offenser).

D'après une ancienne légende, le Mauvais Esprit rôderait la nuit dans le Pays Sans Vie et s'emparerait de tous ceux qui pensent du mal de lui. Affirmer qu'il n'existe pas est une offense d'une extrême gravité et nombreux sont les sceptiques qui ont disparu dans cette contrée. Ses pouvoirs seraient immenses et redoutables. On dit en outre que lorsqu'il murmure à votre oreille, seules des louanges peuvent vous sauver et l'inciter à passer son chemin sans vous faire de mal...

Après ces révélations, l'Homme Médecine semble sombrer dans un rêve agréable. Avant de s'endormir complètement, il a encore le temps de dire à voix haute que les hommes qui délivreront l'ange du Manitou seront des *bienheureux*, car celui-ci leur sera ensuite redevable d'un service équivalent. C'est là une autre tradition de nombreuses tribus amérindiennes que de croire à la reconnaissance des "anges".

Cette histoire, racontée sur le ton de la confidence par le chaman, devrait susciter chez les PJ l'envie de se rendre dans le Pays Sans Vie, car il pourrait être très intéressant pour eux de rencontrer ce mystérieux "ange", voire de le délivrer. Nul doute, en effet, qu'il a un rapport avec les Thoans. Mais, il est bien sûr évident qu'ils devront, avant toute chose, entrer en contact avec la tribu qui le retient prisonnier et gagner la confiance de ses membres plutôt que de les affronter directement.

Si, le lendemain matin, les PJ annoncent au chaman leur intention de rendre une visite de courtoisie aux *Titakotitas*, celui-ci se montre d'abord fort surpris. Puis, lorsqu'il se souvient de tout ce qu'il a raconté la veille, il semble assez gêné. Comme il ne veut pas passer pour un lâche aux yeux des autres membres de sa tribu, il explique alors que tout petit, avec son père, il est allé déjà rendre visite à cette tribu redoutée et que cette rencontre ne s'est pas déroulée très bien. Ce ne fut toutefois que de nombreuses années plus tard, alors qu'il était déjà devenu un chaman fort respecté, que l'existence de l'ange lui a été révélée.



Corbeau Fou, chaman amérindien âgé de 214 ans

Force	3.3
Résistance	3.3
Masse	3.3
Souffle	3.4
Réflexes	3.4
Agilité	3.3
Intellect	3.5
Ruse	3.4
Volonté	3.4

Principales compétences : Arc (3.3), Botanique (3.5), Chimie Organique (3.3), Courir (3.4), Couteau (3.4), Grimper (3.3), Dérober (3.4), Lance (3.4), Langue propre (3.5), Monter (3.4), Percevoir (3.4), Pister (3.4), Poings (3.4), Sauter (3.3), Se Cacher (3.3), Se Nourrir (3.4), Technique Primitive (3.4), *Tishquetmoac* oral (3.3), *Titakotitas* oral (3.3), Zoologie (3.2).

Équipement : pantalon à franges en cuir d'antilope (Pr = 3.1), pectoral en os (Pr = 3.1), ornements tribaux, petite hache, lance, deux doses de neutralisateur de fertilité (contraceptif masculin), une dose de fertilisateur (réduisant l'effet stérilisant de l'eau, tel que l'a voulu le Seigneur Jadawin-Wolff).

Il annonce aux PJ qu'il veut bien se charger d'assurer la logistique de leur voyage et se propose même de les accompagner, si les esprits sont favorables. La consultation de ces derniers revêt la forme d'un *jeu de noyaux*... Le chaman lance en l'air six noyaux de pêche, marqués d'un seul côté et un des PJ (désigné préalablement) doit en rattraper le plus possible au moyen d'une écuelle. S'il en rattrape au moins 3 dont la face marquée est tournée vers le ciel, Corbeau Fou décidera de prendre part à cette aventure.

La détermination du nombre de noyaux rattrapés s'obtient en comptabilisant le nombre de succès (maximum 6) d'un jet de Réflexes + Agilité de seuil

3.4. Les règles d'*union de valeur* sont à utiliser ici pour effectuer la "somme" Réflexes+Agilité.

La détermination du nombre de noyaux dont la face marquée est tournée vers le ciel s'obtient de la façon suivante : pour chaque noyau rattrapé dans l'écuelle, lancez 1D6. Si le résultat est pair, la face tournée vers le ciel sera considérée comme étant celle qui est marquée.

Le voyage

Avant de se mettre en route pour le Pays Sans Vie, Corbeau Fou explique aux PJ que ce territoire encore inconnu pour eux est une zone désertique comportant plusieurs plaques (ou "croûtes) de sel. La seule peuplade qui a réussi à s'y installer est la fameuse tribu des *Titakotitas* qui a établi son campement dans un endroit situé au centre de la plus importante croûte de sel de toute la région.

Le sable du désert jusqu'à cet endroit est mou et sans cohésion, si bien que la progression sera longue et pénible. La tribu de Corbeau Fou prêtera aisément des protochameaux (cf. Bestiaire du livre de base) aux PJ — contre, si possible, une contrepartie — pour transporter les vivres et l'eau indispensables au voyage. D'emblée, un problème se pose cependant aux voyageurs. La tribu ne dispose que d'un nombre limité de bêtes, or Corbeau Fou, qui a déjà effectué le trajet, sait qu'il faut un protochameau pour deux personnes. Les personnages très forts et résistants (3.6 ou plus en FORCE et 3.5 ou plus en RÉSISTANCE) ne comptant que pour une demi-personne, à vous de déterminer le nombre exact d'animaux nécessaire en sachant que, d'après l'évaluation faite par le chaman, la quantité d'eau pouvant être transportée par les protochameaux ne leur permettra d'atteindre que le début de la croûte de sel. Les PJ ne pourront donc effectuer que les trois quarts du trajet en s'hydratant normalement. C'est là une des raisons pour lesquelles les *Titakotitas* ne craignent pas les raids éventuels de tribus vivant à la limite du Pays Sans Vie.

Mais comment s'y prendre, donc, pour atteindre la tribu des *Titakotitas ?* Laissez les joueurs réfléchir tout seuls. Il est important qu'ils trouvent eux-mêmes la solution à ce problème. Corbeau Fou, lui, a toutefois déjà médité sur cette épineuse question et si aucun des joueurs n'a d'idée, il commencera à expliquer sa manière de voir les choses. Selon lui, il suffirait de se rendre une première fois dans le désert avec environ les trois quarts des vivres et des provisions d'eau nécessaires et de s'arrêter au bout du quart du trajet initialement prévu. Les PJ déposeront alors de toute l'eau ainsi que des vivres restantes moins la quantité nécessaire au retour. La caravane fera ensuite demi-tour et retournera à son point de départ où elle effectuera à nouveau le plein complet en eau et en vivres. Ainsi, lors de la "véritable" expédition, les PJ pourront récupérer les marchandises déposées lors du premier voyage et remplacer ce qui a déjà été consommé ! Réapprovisionnés après un quart du parcours, ils pourront parcourir la totalité du trajet.

Remarques : *s'il y a un aigle géant dans le groupe de PJ, plusieurs autres solutions peuvent aussi s'offrir à eux.*

L'aigle pourra, par exemple, assurer le ravitaillement en eau au fur et à mesure de l'avancée dans le désert. Attention toutefois aux patrouilles titakotitas, qui circulent à intervalles réguliers dans la région. Si un sac de vivres et des gourdes d'eau sont difficiles à repérer au niveau du sol, il n'en sera pas de même pour un grand aigle vert ! Les patrouilles sont, en fait, des sortes de "processions religieuses". Pendant des périodes précises, les Titakotitas se considèrent en effet comme des chiens de prairie — leur animal totem — et agissent comme tels. Le danger pour eux vient donc du ciel, c'est pourquoi les archers titakotitas tireront sans sommation sur tous les aigles aperçus. Ils viseront toujours les ailes car elles constituent une zone extrêmement fragile. Pendant leurs processions, les Titakotitas se montreront toujours sur la défensive et ne se détourneront en aucun cas de leur objectif religieux, que ce soit pour ramasser un animal qu'ils auront tué ou pour aller chercher querelle à un groupe qui passera non loin d'eux.

A chaque aller-retour dans le désert, le MJ devra lancer 1D6. Si son résultat est supérieur ou égal à 4, l'aigle passera à proximité d'un groupe de Titakotitas comprenant 1D6 + 2 archers, qui tireront en visant les ailes. Pour connaître le résultat du tir de chaque archer, il faudra procéder à un test de maniement d'arc :

Compétence Arc (3.4), Seuil (*) (3.3), Dégâts (3.3)
(*) Le seuil devra prendre en compte la distance avec l'objectif et les règles pour viser. Les archers n'effectueront qu'un tir par tour avec ce seuil.

Si une aile de l'aigle est brisée, ce dernier chutera (sans se blesser davantage), mais ne sera pas achevé. Il sera simplement abandonné dans le désert. Arrangez-vous alors pour qu'il soit retrouvé par les PJ. Ils seront peut-être complètement déshydratés et brûlés par le soleil, mais tant qu'il y a de la vie...

La progression dans le désert du Pays Sans Vie est longue et difficile. Un chaos rocheux en début de parcours cède vite la place à des dunes de sable mou sans cesse balayées par le vent. Il est ardu de s'orienter sur un terrain de ce type, aussi un test est-il indispensable pour déterminer le temps perdu à trouver la direction à suivre. Les PJ doivent effectuer un jet de Pister de seuil 3.3, en unissant leurs compétence Pister selon les règles d'union de valeurs (ce test permettra au MJ de juger s'ils se sont ou non perdus). Les protochameaux se révèlent vite très utiles, car malgré leur caractère exécrable, ces animaux avancent avec une régularité parfaite sur le sable brûlant. Si un des PJ réussit normalement un jet d'Intellect de seuil (3.4), il pourra se rendre compte qu'une partie de la chaleur provient du sol lui-même.

Le voyage jusqu'à la croûte de sel durera environ quatre semaines pour une réussite normale. Durant cette traversée, les PJ n'auront à souffrir que

Nombre de succès	*Résultat du test*
Échec catastrophique	Les PJ effectuent de grandes boucles dans les dunes. Ils doivent effectuer 3 jets de fatigue de seuil 3. (cumul+5).
Échec	Les PJ s'orientent mal. Ils doivent effectuer 2 jets de fatigue de seuil 3. (cumul+4).
Réussite partielle	Les PJ s'orientent médiocrement. Ils doivent effectuer un jet de fatigue de seuil 3. (cumul+3).
Réussite normale	Les PJ s'orientent bien. Il ne doivent effectuer qu'un seul jet de fatigue de seuil 3. (cumul).
Réussite quasi parfaite	Les PJ s'orientent parfaitement. Gérant bien leurs efforts, ils n'ont pas à effectuer de jet de fatigue.
Réussite parfaite	Les PJ s'orientent parfaitement. En plus de n'avoir à effectuer aucun jet de fatigue, ils repèrent dans le désert des traces leur indiquant que des *Titakotitas* se trouvent dans les environs.

d'une seule attaque : celle des vautours du désert, beaucoup plus agressifs et "kamikazes" que leurs congénères des plaines. Les protochameaux seront également visés, mais rarement par plus d'un oiseau. Comptez que, au total, 6 s'en prendront aux protochameaux, alors que 4D6 attaqueront directement les PJ. Les vautours fuiront si la moitié d'entre eux sont abattus, non sans emporter les corps de leurs congénères tués ou de leurs victimes. Si l'un des PJ chute au sol, tous les vautours se trouvant à proximité fondront instantanément sur lui. Les caractéristiques des vautours sont celles des vautours géants du bestiaire (cf. règles de base). S'il y a un aigle en état de voler dans le groupe, le quart des charognards présents s'acharnera sur lui. Attention : ces oiseaux sont capables de voler à une vitesse fulgurante !

La croûte de sel

Lorsque les PJ atteignent enfin la croûte de sel, leur moral risque de subir quelques fluctuations quand ils découvrent devant eux une immense étendue blanche qui s'étend à perte de vue. Au premier abord, le sol paraît uniformément lisse mais, dès les premiers pas, les aventuriers s'aperçoivent qu'il est profondément craquelé. Aucune trace de vie n'est visible à l'horizon. Le paysage environnant n'est que désolation. La température est très élevée et le sel réfléchit les rayons du soleil comme un gigantesque miroir.

Si Corbeau Fou accompagne les PJ, il se couvre entièrement le corps et la tête d'une sorte de longue toge et d'un turban, avant de leur annoncer qu'il leur reste encore environ une semaine et demie de trajet jusqu'au pays des *Titakotitas.*

Dans les premiers temps, la progression est relativement rapide. Mais, la chaleur accablante est très dure à supporter durant la journée. Si, pour palier cela, les PJ décident de se déplacer pendant la nuit, ils doivent alors effectuer un jet de Résistance de seuil (3.4) s'ils sont équipés d'habits du désert, (3.5) s'ils sont couverts de façon normale, (3.6) s'ils sont presque nus.

Si, au contraire, ils cheminent pendant la journée, le seuil doit être augmenté d'un point d'indice. Comptabilisez le nombre de succès. Chaque PJ subit dans ce cas des dégâts d'épuisement d'une valeur de **3. (6-nombre de succès du test de Résistance)** sur un seuil égal à sa Résistance. Chaque succès obtenu doit être coché sur le compteur d'épuisement. Lorsque six cases ont été cochées de cette manière, l'aventurier concerné perd conscience et les derniers points éventuels sont répercutés sur le compteur de cumul.

Remarque : *un aigle géant souffrira beaucoup moins de la chaleur que ses compagnons évoluant à terre. En effet, d'une part, il se déplacera beaucoup plus vite et pourra se ménager régulièrement des temps de repos. D'autre part, il pourra également monter à haute altitude où la température est moins élevée. Ses plumes constituant une bonne protection thermique, les dégâts qu'il pourra subir seront de 3. (3-nombre de succès du test de Résistance).*

Enfin, après un bien pénible périple, bien que complètement déshydratés et marqués par la fatigue, les PJ atteignent une zone verdoyante : le pays des *Titakotitas !*

Le pays des Titakotitas

Les PJ progressent d'abord sur un sol de plus en plus mou, puis quelques herbes apparaissent, de-ci de-là. Enfin, un véritable tapis de plus en plus verdoyant les conduit jusqu'à un bois central. A la lisière de celui-ci, des paysans labourent leurs champs dans une bonne humeur générale. De part et d'autre s'élèvent des chants rythmés. Des animaux ressemblant à de gros rongeurs sont parqués dans des enclos spacieux, comme des animaux d'élevage. Les autochtones semblent très amicaux et saluent volontiers de la main les PJ qui passent à proximité.

Un petit groupe d'indigènes se détache soudain des autres et s'approche des aventuriers. L'Amérindien adipeux qui mène ce groupe tente alors de communiquer avec eux dans le langage des *Titakotitas* d'abord, avant d'essayer celui des *Tishquetmoacs.* Si Corbeau Fou fait partie du groupe, il explique aussitôt aux PJ qu'il doit se faire passer pour un Amérindien venant de très loin, car ses congénères n'entretiennent pas des relations très amicales avec les habitants de cette région. Il fait donc semblant de ne comprendre que le *tishquetmoac,* mais traduit néanmoins en cachette les phrases prononcées en *titakotitas,* particulièrement quand elles sont prononcées à voix basse.

Les *Titakotitas* se montrent conviviaux et proposent rapidement aux PJ de se rendre dans leur village, Miskawtis, qui est situé au beau milieu de cette oasis de végétation luxuriante.

Entre eux, les *Titakotitas* tiennent des propos plutôt aimables sur les visiteurs, du style : *"Celui-là a l'air d'être un rude guerrier !", " Ça y est ! Je suis amoureux/se !".* Le personnage adipeux se nomme Ours-à-Lait. C'est l'homme le plus cultivé de la tribu, une sorte de sage respecté par tous.

Durant le trajet jusqu'au village, les PJ peuvent remarquer de gros amoncellement de terre sur les bords du chemin. Ils sont organisés en alignements composés de centaines de "mottes", espacées de 10 à 12 mètres l'une de l'autre. Chaque motte fait environ 3 mètres de hauteur.

Quand les PJ arrivent au village proprement dit, les enfants qui jouent aux abords des maisons s'enfuient d'abord en hurlant, avant de vite revenir, poussés par leur curiosité. Ours-à-Lait conduit aussitôt les aventuriers devant le chef de la tribu, Lapin Fertile, ce qui leur donne l'occasion d'observer brièvement la cité de Miskawtis.

Miskawtis

Miskawtis est composée de maisons de bois entourées de cultures et de quelques wigwams. Au centre de l'agglomération s'étend un petit lac où barbotent quelques Amérindiennes pulpeuses. Après avoir longé un sentier orné de petites haies taillées, les PJ arrivent en vue d'une maison relativement plus imposante que les autres, qui se dresse sur des pilotis au bord du lac. Lapin Fertile barbote dans l'eau, devant sa demeure. Il prend un bain en compagnie de 16 guerriers musculeux. Détail qui peut surprendre : en bon Amérindien qui se respecte, le chef ne prend pas son bain nu mais... en kilt ! N'oublions pas, en effet, que la nudité n'est pas considérée comme "esthétique" en Amérindia.

Lapin Fertile est un homme au regard droit et franc, de petite taille, avec un début d'embonpoint. Dans l'ensemble, tous les *Titakotitas* manifestent des tendances très nettes à s'empâter. Le chef propose, de but en blanc, aux PJ de prendre un bain avec lui. Libre à eux de refuser. Une acceptation est toutefois préférable s'ils désirent nouer des liens amicaux avec les *Titakotitas.* Après quelques questions du style "D'où venez-vous ?", "Que voulez-vous ?", "Combien de temps avez-vous voyagé dans le désert ?", Lapin Fertile leur propose d'aller se reposer dans des chambres très confortables. Pendant ce temps, les protochameaux sont conduits dans les écuries du chef où ils vont être soignés et nourris. Les

Les Titakotitas

Désignation : mangeurs de rats du désert
Totem : chien de prairie
Race : Amérindiens
Nombre de membres : 1466
Situation : au centre du Pays Sans Vie
Chef : Lapin Fertile
Chaman/sorcier : Serpent-qui-Sait

> **Renseignements utiles pouvant être recueillis par les aventuriers**
>
> - Le chaman-sorcier de la tribu se nomme Serpent-qui-Sait. C'est un "vieil homme", mot *Titakotitas* désignant un humain suffisamment âgé pour que des signes de vieillesse apparaissent tels que cheveux blancs, rides, etc.
> - Lapin Fertile est une aubaine pour les femmes pressées...
> - Eau Trouble se retire dans les bois très régulièrement. Elle en revient toujours très heureuse.
> - Une fois par semaine, Serpent-qui-Sait se retire dans sa maison qui se trouve en dehors du village pour parler aux esprits.
> - Bel Écureuil, un *Titakotitas* musclé et extrêmement beau, consulte très régulièrement Serpent-qui-Sait. Il parle de lui avec beaucoup de respect et de crainte.
> - Les mottes de terre aperçues sur le chemin sont la partie visible d'un système de drainage de l'eau. Les *Titakotitas* ont creusés des trous pouvant atteindre 15 mètres de profondeur, reliés entre eux par des galeries souterraines inclinées en direction du village.
> - On ne sait pas qui est la mère des enfants de Bel Écureuil.

Titakotitas se montrent étonnamment accueillants et chaleureux avec les nouveaux venus, ce qui change des coutumes de la plupart des tribus des Grandes Plaines. Les "femmes de chambre" sont même plus qu'*amicales* avec les PJ masculins, tandis que les gardes s'occupent à merveille des invitées. Les *Titakotitas* sont visiblement troublés par l'exotisme des étrangers. C'est l'occasion pour ceux-ci d'apprendre un certain nombre de renseignements d'intérêt divers... Qu'ils fassent attention, cependant, d'observer un minimum de discrétion s'ils ne veulent pas éveiller la méfiance des Indiens.

Si les PJ interrogent les habitants au sujet d'un ange, ceux-ci éludent les questions. Pour eux, parler de choses qui n'existent pas est dangereux car, d'après des bruits qui courent, le village serait parfois hanté par les mauvais esprits. Seuls quelques *Titakotitas* sauraient leur parler et se défendre contre leurs attaques, mais on ignore leur identité. Tout le monde les craint, sauf peut-être Serpent-qui-Sait, qui ne semble pas redouter grand-chose.

Lors du repas du soir, les PJ peuvent converser avec Lapin Fertile, Ours-à-Lait, ainsi que de nombreux autres habitants. En revanche Serpent-qui-Sait ne montre pas le bout de son nez. Le repas est composé de fruits frais, d'amandes, de viande de chien de prairie rôtie et de lait.

Au fil des jours de repos passés chez les *Titakotitas*, les PJ vont récupérer de la fatigue et des blessures du voyage à raison de :

- 3 tests de récupération d'épuisement
- 1 test de récupération de dégâts (*)

(*) En cas d'absence de blessures, considérez qu'il s'agit d'un test supplémentaire de récupération d'épuisement.

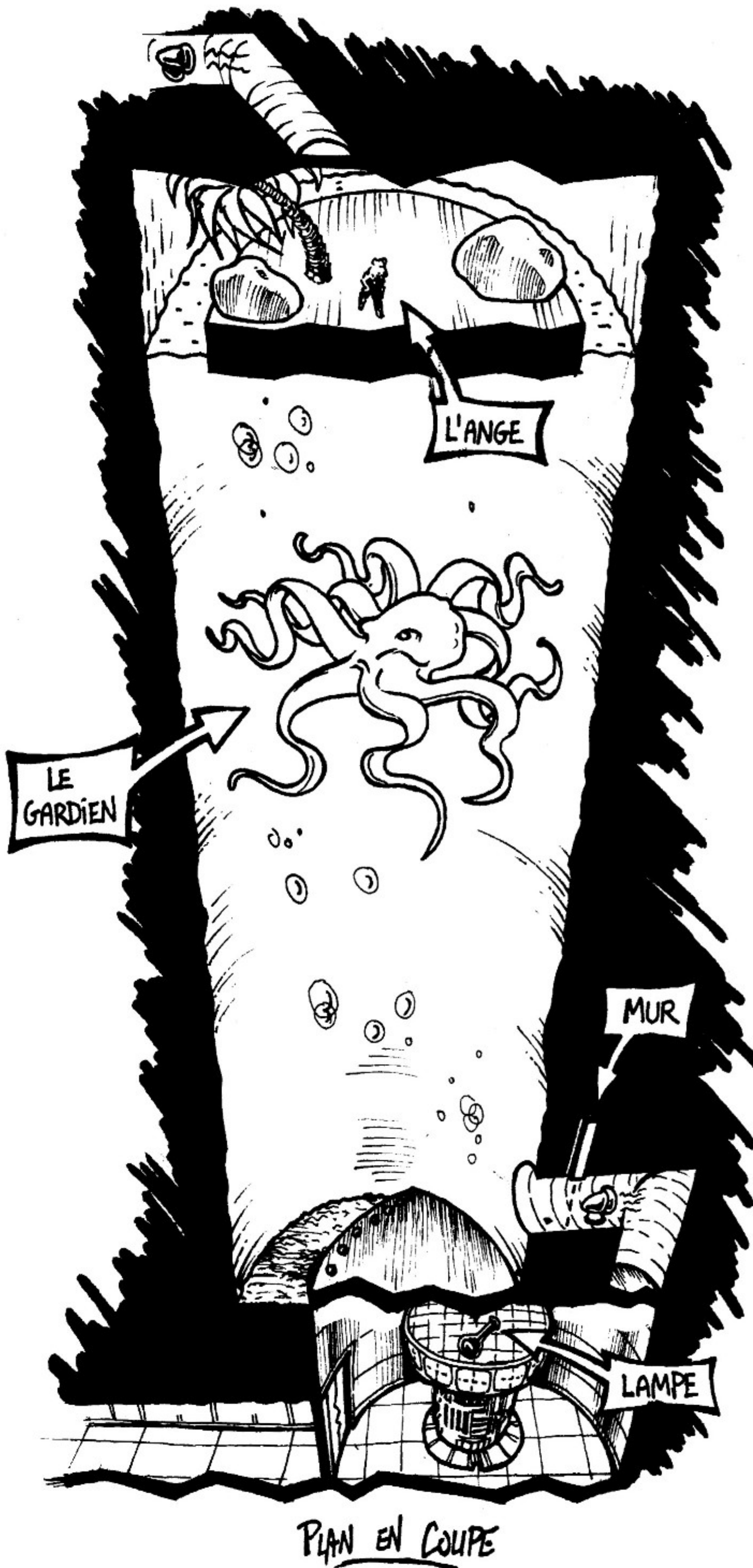
Parmi tous les *Titakotitas*, Ours-à-Lait est celui qui se montre le plus agréable, mais également le plus curieux à l'égard des PJ. Il discute abondamment avec eux, leur montre comment traire les chiens de prairie, les amène à la tannerie et offre à celui qu'il juge le plus sympathique une tunique en peau doublée et tannée (Pr = 3.1 sur le torse). Il profite en outre de chaque occasion pour leur raconter quelques histoires paillardes. Bref : il se comporte comme un véritable ami. Il est très vraisemblable que les PJ le questionnent tôt ou tard sur l'ange. Ours-à-Lait leur raconte alors qu'un esprit est bien détenu depuis de nombreuses années par la tribu. Mais, il s'agit d'un "mauvais esprit", d'un "démon". Si les PJ n'abordent pas ouvertement le sujet, Ours-à-Lait — que ses congénères surnomment "le bavard" — parlera des légendes de sa tribu et fatalement... de l'ange/démon. Il ne l'a jamais vu, mais il pense que l'origine du nom "Serpent-qui-Sait" vient du fait que le chaman est le gardien du "démon" et que sa connaissance touche essentiellement ce domaine plutôt tabou. Mais, aux choses de l'esprit, Ours-à-Lait préfère de beaucoup celles du corps. Manger, boire et conter fleurette, voilà qui est sain !

Serpent-qui-sait

Il n'y a qu'en épiant Serpent-qui-Sait que les PJ peuvent découvrir le lieu de détention de l'ange. Le chaman est un "vieil homme", ce qui est très rare sur le Monde à Étages. Il mesure environ 1m70, a les cheveux grisonnants, des rides et des tâches sur la peau. Toutefois, ce sont ses yeux qui attirent le plus l'attention. En effet, Serpent-qui-Sait possède un regard qui semble vous fouiller jusqu'au plus profond de vous-même. Il est également un des très rares *Titakotitas* à ne pas avoir de rondeurs superflues. Ce n'est que plusieurs jours après l'arrivée des PJ, qu'il daigne venir les saluer... ou plutôt les observer. Le salut du chaman est très "neutre" : il se contente, en fait, de lever la main.

Serpent-qui-Sait sort environ une fois par semaine vérifier que l'ange est toujours dans sa prison. Il emprunte alors un petit tunnel qui débouche non loin des mottes de terre du système d'irrigation du village. Pister le chaman n'est pas chose aisée, car c'est quelqu'un de très prudent. Pour savoir si les PJ parviennent à le suivre sans qu'il s'en rende compte, il faut effectuer un jet d'opposition de Pister. Lors de leur traque, les PJ ne peuvent apercevoir tout au plus qu'une silhouette vague et ce sont surtout des empreintes peu profondes qui sont susceptibles de leur indiquer que Serpent-qui-Sait est descendu dans une des mottes présentes à cet endroit. Si les PJ perdent de vue le sorcier, ils devront attendre la semaine suivante pour tenter à nouveau de le suivre, mais le chaman sera progressivement de plus en plus méfiant avec le temps En cas d'échec catastrophique, les PJ se trouveront nez à nez avec le chaman au cours de la filature ; ils devront alors faire montre d'une bonne dose d'imagination pour trouver rapidement une explication plausible pour justifier leur présence...

> **Serpent-qui-Sait**
>
> | | |
> |---|---|
> | **Force** | 3.2 |
> | **Résistance** | 3.3 |
> | **Masse** | 3.2 |
> | **Souffle** | 3.3 |
> | **Réflexes** | 3.3 |
> | **Agilité** | 3.2 |
> | **Intellect** | 3.5 |
> | **Ruse** | 3.6 |
> | **Volonté** | 3.4 |
>
> **Principales compétences :** Botanique (3.5), Courir (3.2), Crocheter (3.5), Dérober (3.4), Électronique (3.3), Grimper (3.4), Langues amérindiennes des sites proches (3.3), Langue propre (3.5), Linguistique (3.3), Maintenance Électronique (3.5), Mécanique/Électricité (3.4), Monter (3.3), Nager (3.3), Percevoir (3.2), Pister (3.3), Poings (3.2), Sauter (3.2), Se Cacher (3.4), Se Déguiser (3.4), Se Nourrir (3.2), Technique Primitive (3.3), Thoan (3.2), *Tishquetmoac* oral (3.4), Zoologie (3.4).



Le système d'irrigation

Dans chaque motte du système d'irrigation, on trouve une "cheminée" de près de 15 mètres de profondeur sur 1 mètre de diamètre. La descente s'effectue en s'accrochant aux pierres qui affleurent de la paroi (jet de Grimper de seuil 3.2). Les PJ doivent avancer courbés dans les boyaux qui relient les cheminées. De l'eau suinte des parois et un mince filet coule entre leurs jambes. L'air, légèrement vicié, sent la terre humide. Les empreintes de Serpent-qui-Sait sont nettement visibles sur le sol détrempé, mais les PJ vont avancer dans une obscurité presque totale s'ils ne disposent d'aucune source de lumière. La progression est pénible, car la moiteur ambiante colle les vêtements à la peau. Au bout de 150 mètres, les personnages rencontrent, sur leur gauche, un autre boyau qui remonte abruptement. Le chaman est passé par là, mais les PJ doivent obtenir une réussite quasi parfaite avec un test de Pister de seuil 3.3 pour en avoir la certitude.

S'ils n'empruntent pas le boyau de gauche et continuent tout droit, les PJ aboutissent, au bout de 300 mètres, à une nappe d'eau souterraine donnant sur un siphon relié au lac situé au centre du village. Il devrait alors leur sembler évident qu'ils font fausse route (un homme vieillissant n'effectue certainement pas toutes les semaines une plongée en apnée !). Sinon, utilisez les règles sur l'apnée décrites dans les **Précisions de règles** du livre de base. Il leur faudra dans ce cas réussir 12 tests pour passer le siphon...

Si les PJ prennent le boyau de gauche, ils constateront que celui-ci monte pendant une trentaine de mètres avant de redescendre avec une pente d'environ 15 % pendant plus de 1500 mètres. La progression leur semblera beaucoup plus aisée que dans le boyau d'irrigation.

La salle de surveillance

La descente prend fin devant un mur lisse fabriqué dans une matière d'origine thoanne très résistante (4.4). Si les PJ ne possèdent pas d'armes thoannes, ils ne peuvent en aucun cas l'ouvrir, ni même l'ébrécher quelque peu. Il leur faut alors attendre que Serpent-qui-Sait sorte de la "salle de surveillance" qui se trouve de l'autre côté de la paroi. S'ils se camouflent bien et ne commettent pas d'erreurs grossières, ils auront de bonnes chances de le surprendre à sa sortie. Si vous tenez à laisser une chance au chaman,

effectuez un jet d'opposition de Réflexes entre lui et les PJ. En fait, il y a des années de cela, le chaman disposait d'un système de surveillance extérieur, mais un récent glissement de terrain l'a rendu inutilisable.

La salle de surveillance est une petite pièce d'une propreté immaculée (elle est entretenue par un robot), dont les murs sont couverts d'écrans. Seul un personnage lisant la langue thoanne peut comprendre à quoi servent ces derniers. Évidement, les PJ peuvent toujours avoir recours aux aimables services de Serpent-qui-Sait afin d'obtenir quelques renseignements... Il sera toutefois extrêment difficile de lui soutirer quoi que ce soit, à moins de procéder à un interrogatoire poussé ou à une petite séance de torture (se référer au chapitre correspondant des **Précisions de règles**).

La salle de surveillance permet de gérer un écosystème artificiel. En "questionnant" longuement le chaman — ou en lisant le thoan — les PJ peuvent apprendre qu'au-dessus de cette pièce se trouve une dalle métallique qui retient des milliers de tonnes d'eau stockée dans une énorme cheminée creusée dans la roche, de 120 mètres de hauteur. Celle-ci est remplie seulement sur une hauteur de 100 mètres. Une île flotte à la surface de l'eau. La cheminée sert de demeure à une créature marine appelée "le Gardien".

Les PJ peuvent découvrir (soit par l'ordinateur s'ils parlent le thoan ou s'ils possèdent des connaissances informatiques ou chimique, soit par le chaman) qu'une drogue influant sur l'agressivité du Gardien est injectée dans l'eau de façon aléatoire par l'ordinateur. Même Serpent-qui-Sait est incapable de modifier ce programme. La nature du Gardien (une pieuvre d'Okéanos n'ayant pas encore atteint sa pleine maturité) lui est inconnue. Le chaman se contente depuis des années de remplir la mission qui lui a été confiée par le Manitou en personne et qui consiste à surveiller l'évolution de l'écosystème et à assurer la maintenance des appareillages de la salle de surveillance.

La complexité de cette prison est à l'image de la mentalité thoanne. En effet, au lieu d'édifier une geôle sobre et efficace, les Thoans se complaisent à imaginer et réaliser des pièges tous plus compliqués les uns que les autres.

Dans la pièce, les PJ peuvent aussi trouver une lampe amphibie possédant une autonomie d'une année terrestre environ lorsqu'elle est utilisée à sa puissance maximale.

La nage périlleuse

Pour atteindre l'île, il n'existe en fait que deux possibilités :

- Briser la dalle soutenant la colonne d'eau. L'ennui, c'est que cette dalle est d'une dureté extraordinaire (4.6*). D'autre part, l'écoulement de l'eau serait sans doute fatal aux PJ...

- Emprunter le tuyau acheminant les éléments nutritionnels et l'oxygène. Le Gardien et son prisonnier ont un besoin vital de ces éléments qui transitent par un conduit spécial, lequel alimente également la salle de surveillance. C'est là la seule faille du système. En effet, en inspectant minutieusement la pièce dans laquelle ils se trouvent, les PJ peuvent remarquer une plaque poreuse d'où semble émaner un très léger courant d'air. S'ils l'examinent attentivement, elle leur paraît identique à celles qui recouvrent les murs. Mais, s'ils la touchent, ils voient aussitôt qu'elle semble beaucoup moins résistante (sa Solidité n'est que de (3.5)). Une fois la plaque retirée, ils découvrent un conduit vertical qui mène à une plate-forme. D'un côté de celle-ci se dresse une machine générant de l'air frais.

De l'autre côté de la plate-forme se trouve une petite pièce. En l'observant les PJ peuvent voir de petites boules tomber au centre de celle-ci. Par leur couleur et leur consistance, ces boules rappellent la viande hachée (elles sont faite d'une matière protéinique qui s'en rapproche fortement). Alors qu'ils observent les étranges boules, un mur opaque s'abat subitement entre le centre de la pièce et eux, s'ils ne se sont pas trop approchés, bien entendu. Lorsque le mur se relève, une minute après, la pièce est... totalement vide. Des petites boules recommencent alors à tomber. Pénétrer dans la pièce et suivre le même chemin que les boules nutritives est le seul moyen d'accéder au prisonnier.

Lorsque les PJ sont au centre de la petite salle, lorsque le mur vient à s'abaisser, l'eau monte rapidement jusqu'au plafond. C'est le moment pour eux de prendre une grande inspiration, car ils vont se retrouver rapidement immergés et subir une augmentation de pression, qui sera sans effet sur leur système sanguin (même si elle est susceptible, toutefois, de leur occasionner quelques troubles). Chaque personnage doit alors effectuer un jet



d'opposition entre sa Résistance et (3.4), afin de déterminer le nombre de cases à cocher sur son compteur d'épuisement.

Les PJ, les boules nutritionnelles et l'air sont ensuite éjectés dans la colonne d'eau. Ils se retrouvent à ce moment-là à 100 mètres de profondeur. La remontée à la surface devrait normalement prendre 3 tours, mais il ne faut pas oublier le Gardien qui ne facilitera pas la tâche des aventuriers. La remontée prend donc 3 tours, plus les tours de combat contre la créature sous-marine. Appliquez les règles relatives à l'apnée et à la noyade, ainsi que celles des dégâts sous l'eau décrites dans les **Précisions de règles**. Le Gardien se jette sur les PJ un tour à peine après leur arrivée dans la cheminée...

Le Gardien

Les drogues administrées à cette pieuvre sont tellement puissantes, qu'en un tour de jeu elle est capable de passer d'une quasi léthargie à une terrible rage meurtrière. A chaque début de tour, le MJ doit déterminer l'effet des produits injectés dans l'eau. Pour cela, il lance 1D6.

1D6	*Résultat*
1-3	La pieuvre attaque autant qu'il lui est possible de le faire dans ce tour ou se rapproche le plus possible des PJ si elle se trouve hors de portée d'attaque.
4	La pieuvre attaque une fois dans le tour ou se rapproche le plus possible des PJ si elle se trouve hors de portée d'attaque.
5	La pieuvre n'attaque pas, mais reste à proximité des PJ.
6	La pieuvre s'éloigne des PJ durant 1 tour.

La pieuvre

Force 3.6
Résistance 3.6
Masse 3.6
Souffle 3.6
Réflexes 3.2
Agilité 3.2
Intellect 2.5
Ruse 3.3
Volonté 3.3

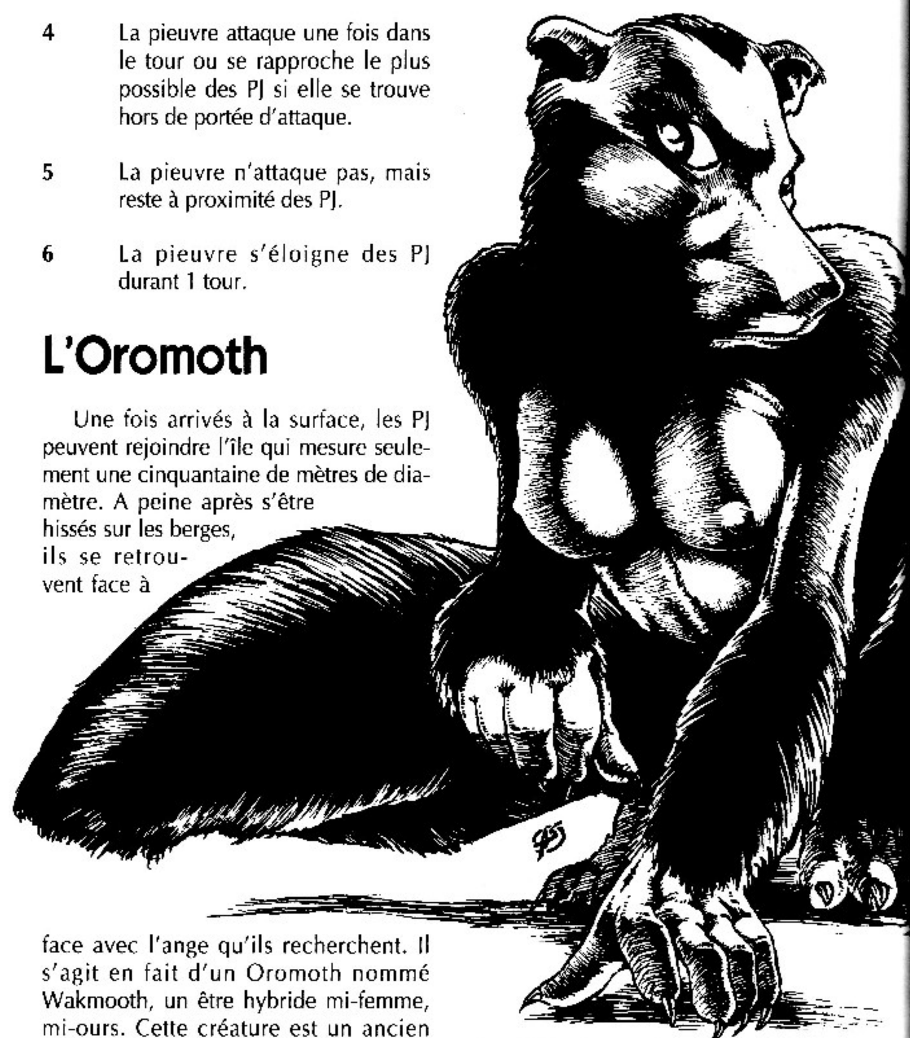
Singularité : Régénération.
Vitesse aquatique (3.2), vitesse terrestre (2.6*).

Compétences : Nager (3.4), Percevoir (3.4), Se Cacher (3.5).

Armes	*Compétences*	*UA*	*Complexité*	*Dégâts*
Tentacules°	3.3	2	3.2	3.6 Etourd.
Bec°°	3.2	2	3.3	3.6

° Si un tentacule réussit une attaque, il peut continuer à serrer sans perte d'UA jusqu'à la fin du tour suivant. Les dégâts sont identiques à ceux de l'attaque et s'effectuent au rang d'action 1.
°° Nécessite la réussite d'une attaque préalable avec un tentacule.

L'Oromoth



Une fois arrivés à la surface, les PJ peuvent rejoindre l'île qui mesure seulement une cinquantaine de mètres de diamètre. A peine après s'être hissés sur les berges, ils se retrouvent face à face avec l'ange qu'ils recherchent. Il s'agit en fait d'un Oromoth nommé Wakmooth, un être hybride mi-femme, mi-ours. Cette créature est un ancien agent et garde du corps de Jadawin. A la chute de ce dernier, le nouveau Seigneur l'a enfermée ici après avoir vainement tenté de lui arracher des renseignements sur son maître et son palais. Le fait que Wakmooth possède une volonté hors du commun explique d'ailleurs que cet être ait pu rester prisonnier pendant d'aussi longues années sur cette île minuscule sans sombrer dans la folie.

A la vue des PJ, il marque un temps d'arrêt, puis recule lentement jusqu'au centre de l'île, tout en ne les quittant pas des yeux. Malgré sa méfiance, il fait soudain une curieuse grimace. Il s'agit d'un sourire, mais seuls les personnages ayant déjà vu sourire un Oromoth, ou ceux possédant une forte intuition (jet de Ruse de seuil 3.4), peuvent interpréter correctement cette expression faciale. Attention, il est extrêmement important que les PJ "fassent bonne impression" ! En effet, à la moindre maladresse de leur part, l'Oromoth pensera avoir affaire à des ennemis et attaquera le PJ qu'il estimera le plus puissant. Après cet assaut, Wakmooth se réfugiera à l'autre bout de l'île, tout en continuant à surveiller les aventuriers. Si les premiers contacts sont bons, en revanche, l'Oromoth se montrera vite amical. Si les aventuriers n'ont pas tué la pieuvre, il leur criera de vite venir au centre de l'île, car elle a coutume d'attaquer les berges. De fait, lorsqu'il s'approche du bord de l'eau pour récolter sa ration de boules nutritives et d'eau, il doit toujours se montrer extrêmement prudent. La lumière de la lampe des visiteurs lui fait très mal aux yeux, car il vit depuis de nombreuses années dans l'obscurité et il est devenu très sensible à la lumière. Wakmooth parle le *tishquetmoac*, mais il est très difficile à comprendre. Lorsqu'il apprend que les PJ ne sont pas de nouveaux prisonniers et qu'il sont susceptibles de le faire sortir de sa prison, il ne peut s'empêcher de hurler sa joie.

C'est un dieu qui l'a enfermé ici, un ennemi du Créateur de toutes les choses dont lui — Wakmooth — était un des proches. A sa façon, il est donc bien une sorte d'*ange*. Depuis des années, sa vie, partagée entre l'ennui du quotidien et le stress provoqué par les attaques de la pieuvre, n'est qu'une torture. Un jour, le Gardien est même monté sur l'île, mais il est parvenu à la repousser. Comme ce monstre est doté d'un grand pouvoir de régénération, Wakmooth n'a cependant jamais réussi à le tuer. Il s'est plusieurs fois aventuré dans l'eau, pour tenter d'atteindre l'endroit d'où semblent émerger les boules nutritives mais, à chaque fois, la pieuvre et le manque d'air l'ont contraint à remonter à la surface.

Le retour



Les PJ, accompagnés de Wakmooth, doivent maintenant repartir par où ils sont venus. Évidement, si la pieuvre n'est pas morte, il serait plus judicieux de la tuer *avant* d'effectuer la descente. Pour ce faire, les aventuriers peuvent, par exemple, l'attirer au bord de l'île et l'attaquer sur plusieurs fronts à la fois.

Il faut ensuite 16 tours à un nageur humain pour descendre jusqu'à la chambre des boules nutritives. Si les aventuriers ont prévu un système de cordes reliant le fond de l'eau à l'île (on peut rêver), 8 tours seulement suffiront. Un système de décompression est prévu dans la chambre d'expulsion, mais il est assez "brutal". Effectuez à nouveau un jet d'opposition entre la Résistance des PJ et (3.4) afin de déterminer le nombre de cases à cocher sur le compteur d'épuisement.

Cette décompression ne provoquera en aucun cas de bulles d'air dans le sang. En effet, l'air présent dans les poumons des personnage est forcément à la pression atmosphérique normale et le laps de temps séparant l'ouverture et la fermeture de la pièce est très bref (la pieuvre n'a jamais pu s'y introduire !).

Le temps est désormais compté pour les PJ. Ils doivent en effet prendre congé des *Titakotitas,* avant que ceux-ci ne s'aperçoivent de l'absence de Serpent-qui-Sait. Ils disposent de toute une journée pour effectuer leurs préparatifs et leurs adieux.

S'ils ont déjà fait allusion à un départ imminent, l'annonce de celui-ci ne surprendra personne. Ours-à-Lait tentera par tous les moyens de les retenir encore quelques jours, mais la promesse d'une prochaine visite suffira à le tranquilliser. Les protochameaux seront amenés et certains *Titakotitas* participeront au chargement des vivres et de l'eau. Si les PJ se sont montrés très sympathiques envers les membres de la tribu, ils se verront offrir gracieusement les provisions nécessaires à leur voyage. Par contre, si les échanges ont été moyennement chaleureux, ils devront négocier ferme. Un petit cadeau, souvenir des PJ au chef Lapin Fertile, sera de bon ton ! L'Oromoth devra éviter de se montrer. Il vaudrait d'ailleurs mieux qu'il suive de loin la caravane pendant la première partie du voyage.

Si les PJ annoncent brutalement leur départ, leurs amis du moment — et notamment Ours-à-Lait — exprimeront une vive surprise. "Comment, vous partez déjà ?! Mais pourquoi si vite ? Avez-vous été offensés par l'un d'entre nous ?". Aux aventuriers de se montrer imaginatifs et convaincants pour ne pas blesser les *Titakotitas,* même si ceux-ci ne se montrent pas trop méfiants.

Si les PJ sont blessés de façon évidente ou tentent de s'éclipser discrètement, il leur faudra faire preuve d'une grande prudence pour réunir vivres, eau et protochameaux. Ils pourront alors éventuellement réussir à voler une ou deux bêtes supplémentaires afin de transporter leurs blessés.

Ce n'est qu'une journée et une nuit après le retour des PJ à Miskawtis, que les *Titakotitas* se rendront compte de l'absence de Serpent-qui-Sait. Si le groupe de PJ est déjà parti à ce moment-là et a pris garde de ménager la susceptibilité de ses hôtes, ils feront le rapprochement entre ces deux faits, mais n'y verront qu'une coïncidence. Si, au contraire, les aventuriers n'ont pas pris congé et se sont rendus coupables de vol, les *Titakotitas* constitueront rapidement deux détachements : le premier devra retrouver Serpent-qui-Sait, alors que le second sera chargé de capturer le groupe des étrangers et le ramener au village.

Si, par malheur, les PJ sont surpris au moment de leur départ inopiné ou ramenés par un détachement de *Titakotitas,* Lapin Fertile proposera d'attendre le retour de Serpent-qui-Sait pour les torturer. Les mangeurs de rats se révéleront alors très dangereux. En aucun cas le chef de la tribu n'attendra plus de trois jours. Si le corps du chaman est retrouvé, les tortures commenceront dès sa découverte.

Une seule personne sera susceptible de venir au secours des PJ : Ours-à-Lait. Si les choses tournent trop mal, il rassemblera, une certaine nuit, protochameaux, vivres et eau, avant de les aider à s'échapper. Après tout, pourquoi en vouloir à des personnes qui ont délivré un prisonnier qui n'a jamais fait le moindre mal au village ?

En tout cas, quel que soit le "style" du départ des PJ, ceux-ci devront à nouveau affronter les périls du Pays Sans Vie...

Wakmooth

Force.....3.6*
Résistance.....3.6
Masse.....3.4
Souffle.....3.5
Réflexes.....3.6*
Agilité.....3.5
Intellect.....3.4
Ruse.....3.5
Volonté.....3.6*

Singularités : ouïe surdéveloppée, résistance aux toxines.
Vitesse terrestre (3.3), vitesse aquatique (3.1).

Principales compétences : Botanique (3.2), Courir (3.5), Griffes (3.5), Grimper (3.6), Morsure (3.5), Nager (3.4), Oromoth (3.4), Percevoir (3.6), Pister (3.5), Sauter (3.5), Se Cacher (3.6), Se Nourrir (3.5), Technique Primitive (3.3), Thoan oral (3.3), *Tishquetmoac* oral (3.3), Zoologie (3.4).

Armes naturelles	*Complexité*	*Dégâts*	*UA*
Griffes	3.2	3.6	2
Morsure	3.3	3.6*	2
Poings	3.2	3.6* étourd.	2

Armure naturelle : cuir sur tout le corps (Pr = 3.1).

Conclusion

Si Corbeau Fou est toujours vivant (et accompagne le groupe), il se dirigera hâtivement vers son village, entraînant les aventuriers et Wakmooth à sa suite. Dès que le groupe quittera le désert, l'Oromoth montrera cependant quelques signes d'inquiétude. Il semblera même vouloir quitter la caravane.

Toutefois, tout en cheminant, il donnera à ses compagnons quelques renseignements utiles sur le Monde et son Créateur. Il dévoilera notamment que le Seigneur actuel n'est pas le créateur du Monde à Étages. Il leur déclarera également qu'il leur doit beaucoup et qu'il a toujours honoré ses dettes...

Ensuite, arrangez-vous pour le faire disparaître un beau matin avec ses secrets. Plus tard, au cours d'une autre aventure, vous pourrez le faire réapparaître, à un moment où les PJ auront désespérément besoin d'aide. Une fois sa dette payée, il s'éclipsera à nouveau.

Si les PJ réussissent ce scénario, ils devraient chacun recevoir entre 30 et 100 points d'héroïsme.

LA SOURCE DU POUVOIR DES MAGES : LE VIRTUS BRUT

Par François Décamp

Le Virtus Brut est, pour tout Mage normalement constitué, la plus grande richesse qui soit. De plus, tout épisode de la Saga de votre Alliance doit, en principe, se solder par la découverte de quelques points de Virtus Brut pour les Mages méritants. Pourtant, malgré son importance, les règles ne sont pas très précises à son sujet. Elles ne donnent en effet que des explications plutôt succinctes sur la manière dont on peut le trouver et la forme physique qu'il peut emprunter. Or il est certain que l'on peut avoir du mal, en l'absence d'exemples concrets, à imaginer l'aspect revêtu par des pions de Virtus Mentem ou Imagonem...
Après consultation de nombreux disciples de Bonisagus, nous sommes à présent en mesure de vous donner quelques précisions sur ce sujet mystérieux, en espérant qu'elles vous seront utiles pour vos nombreuses Sagas.

Introduction

Le Virtus, essence même de la magie, est une énergie qui appartient à la Terre. Elle est fluide et intangible, toujours présente et disponible lorsqu'on veut faire appel à elle pour accomplir quelque acte magique.

Mais parfois, à la suite d'un processus magique naturel, d'une trop grande concentration dans un endroit donné, voire d'une manifestation des talents d'un très grand Mage, le Virtus peut être emmagasiné sous forme solide, ou tout du moins tangible. On l'appelle alors *Virtus Brut.* Il en existe quinze types différents toujours associés à une technique ou une forme.

Pour un Mage Hermétique, c'est le plus grand trésor qui puisse être, surpassant en valeur l'or et autres pierreries qui font rêver le "vulgaire". En effet, le Virtus Brut peut renforcer un sort en augmentant sa puissance, aider le magicien à créer un enchantement ou un objet magique, rendre un sort permanent ou permettre d'accomplir un rituel complexe (comme lier un familier ou lancer un Aegis du foyer).

D'un grand secours lors d'un *Certamen*, il peut procurer une source de magie permettant d'étudier l'Art auquel il est lié. C'est en outre la seule monnaie d'échange universellement reconnue au sein de l'Ordre d'Hermès.

Ce qui suit est un inventaire des différents types de Virtus Brut, accompagné de quelques exemples.

Sachez que ces derniers ne sont pas "paroles d'évangile" (ou plutôt "paroles de Bonisagus"), mais de simples suggestions. Cet article n'a en effet pas la prétention de devenir un additif sacré et intangible des règles officielles. L'Europe Mythique regorgeant sans aucun doute de multiples autres formes de Virtus Brut, vous êtes invité à faire travailler vos petites cellules grises pour en trouver à votre tour de nouvelles.

Le Virtus Brut lié aux techniques

Les cinq Arts qui composent les *techniques* constituent les éléments moteurs des sorts dont ils décrivent l'action. Ce sont des *concepts* et non des choses concrètes. Il est donc assez délicat pour le Conteur d'imaginer la forme prise par ces types de Virtus Brut.

CREO : "je crée".

Ce Virtus Brut n'est pas le plus répandu dans la nature et on le trouve surtout dans les régions féeriques. Ainsi, le sang des personnalités de la Cour de Lumière contient du Virtus Brut Creo. Pour plus d'explications, reportez-vous aux règles d'**Ars Magica** (page 332) ou au supplément **Féeries** (à paraître). Et n'oubliez pas qu'un Mage de la Maison Merenita prendra toujours la défense d'un être féerique.

Étant source de toute vie, et donc énergie créatrice, la lumière peut dans certaines circonstances se changer en Virtus Brut Créo. Ainsi, par exemple, un trait de lumière dans la clairière d'une forêt magique, le jour d'un solstice d'été.

Enfin, la mandragore — symbole de fertilité — est également porteuse de Virtus Brut Creo, à condition qu'elle pousse sous les dolmens et qu'elle soit cueillie à l'occasion d'un solstice.

INTELLEGO : "je perçois".

Les réserves les plus communes de Virtus Brut Intellego se trouvent dans certains cristaux de roche et autres pierres transparentes. Celles-ci doivent être ramassées ou extraites de lieux particulièrement exposés au vent — défilés étroits, bords de mer, etc. — ou bien au-dessus de 2000 m d'altitude. Cumuler les deux facteurs ne peut alors être que bénéfique, quant à vos chance d'en trouver une belle réserve. A ce sujet, on peut citer le fameux *Jardin des Pierres Mouvantes de Val-negra* (Page 73 du supplément **Les Alliances**). Notez par ailleurs que les boules de cristal utilisées par certains Mages (et surtout par

d'autres enchanteurs non hermétiques) contiennent toujours du Virtus Brut Intellego.

Enfin, les yeux de certains rapaces peuvent parfois renfermer quelques pions de Virtus.

MUTO : "je transforme".

Depuis un ou deux siècles, l'Ordre d'Hermès se passionne pour une question qui agite toutes les grandes maisons et oppose certaines Alliances de façon très virulente : les poumons de dragon renferment-ils de grandes quantités de Virtus Brut Muto ?

Les dragons étant des êtres foncièrement égoïstes, aucun n'a jusqu'à présent proposé de se laisser disséquer afin que la vérité soit établie une bonne fois pour toute. De plus, rares sont les Mages qui ont réussi à récupérer des poumons de dragon.

Selon la théorie du célèbre Mage *Piroulo* — de la Maison Flambeau — un pareil stock de Virtus s'explique par les propriétés mêmes des poumons de dragon. D'après lui, c'est cet organe qui transforme en feu l'air que respirent ces créatures.

Mais, au sein de l'Ordre, ses contradicteurs sont nombreux, notamment *Tahath* — un théoricien reconnu de la Maison Bjornaer — qui estime pour sa part que le feu est généré par une sorte de "sort instantané" lancé par le dragon de façon inconsciente. Cette querelle durant depuis déjà fort longtemps, il est sûr que l'Alliance des Mages qui seront les premiers à faire toute la vérité sur cette affaire gagnera un énorme prestige au sein de l'Ordre d'Hermès. Alors, pourquoi ne pas en faire une des pierres angulaire de votre propre Saga ?

On peut aussi trouver du Virtus Brut Muto sur (ou dans) certaines parties du corps des métamorphes et autres garous (voir Suzaria page 323 des règles d'**Ars Magica**), ainsi que dans celui de certains animaux ou créatures féeriques (voir à ce sujet les Spriggans du *Trésor des Maures*, dans le **Supplément Descartes n° 6**).

Sachez toutefois que ces créatures ont des défenseurs très actifs au sein de l'Ordre. Les chasser dans le but de récupérer du Virtus est, par conséquent, un bon moyen de se faire des ennemis au sein de la Maison Bjornaer ou de la Maison Mérénita. En effet, les premiers considèrent les métamorphes comme des frères, tandis que les seconds cherchent par tous les moyens à protéger l'Arcadie et ses habitants.

Enfin, la collecte de 100 g de chrysalides de papillons vivant dans une région féerique permet aussi de récolter un pion de Virtus Brut Muto. Cette dernière méthode plutôt amusante (essayez donc de calculer combien il faut de chrysalides pour arriver à 100 g !) est due à Aëlis de Chantraine, de la Maison Mérénita.

PERDO : "je détruis".

Si seulement ils se laissaient occire sans protester, les dragons seraient vraiment des animaux idéaux pour les Mages.

En effet, les dents de dragon ou de ver (voir page 320 d'**Ars Magica**) renferment de façon très fréquente des pions de Virtus Brut Perdo.

Certaines armes mythiques ayant appartenu à de grands et célèbres guerriers se sont en outre chargées d'une telle force de destruction et de mort que cette dernière a donnée du Virtus. A ce propos, sachez que les morceaux de Durandall — la célèbre épée de Roland — se trouveraient toujours dans les Pyrénées... Pensez également à la lance et à l'épée du Maître des Nuées (voir le scénario **Le Maître des Nuées**) qui sont certainement chargées, elles aussi, en Virtus.

Enfin, le basalte ramassé dans le cratère des volcans éteints contient souvent du Virtus Brut Perdo, car ces pierres agissent comme *focus* et absorbent toute l'énergie destructrice des volcans assagis.

REGO : "je contrôle".

Ce type de Virtus Brut est — aux yeux des Mages — l'un des plus estimés, des plus recherchés et des plus utiles au travail de laboratoire. En effet, c'est grâce à lui que l'on peut fabriquer les objets dans lesquels on stocke du Virtus Brut (voir **Le Grimoire du Mage**, page 53).

Les pierres de Lune — ou provenant d'autres corps célestes — sont connues pour la grande quantité de Virtus Brut Rego qu'elles contiennent. Mais, de telles pierres sont fort rares et ne tombent sur Terre que de manière imprévisible, d'où l'intérêt d'avoir un astronome au sein de son Alliance (voir **Le Grimoire du Mage**, page 22, pour plus de précisions sur cette vocation). La recherche d'une météorite peut éventuellement être à l'origine d'un épisode très intéressant de votre Saga. Liée aux astres et à leur influence, les grandes marées d'équinoxe permettent aussi de récolter quelques pions de Virtus, en recueillant de l'eau de mer au plus fort de la marée.

Enfin, l'extrait de suc d'aubépine cueillie une nuit d'orage est souvent source de Virtus Rego. Sachez d'ailleurs que son pouvoir de protection contre la foudre est connu et apprécié de tous les vulgaires, à tel point que l'église l'a détourné à son compte en faisant de cette fleur la préférée de la Vierge Marie.

Le Virtus Brut lié aux formes

Ces Arts déterminent le type de forme que le sort va affecter. Les types de Virtus Brut qui leur sont liés sont donc souvent plus faciles à concevoir, car ils se rapportent à des choses beaucoup plus concrètes. On imaginera assez facilement, par exemple, que la langue ou les écailles d'un dragon vaillent un certain nombre de Virtus Ignem.

ANIMAL : "Animal".

Le cœur ou l'attribut principal de nombreux animaux en contient, y compris — et surtout — les animaux fabuleux (le cœur du Griffon page 321 d'**Ars Magica**, ou encore les rhools page 22 de **L'Alliance brisée de Calebaïs**), infernaux (la queue d'Harkerr, serpent des abîmes page 329 d'**Ars Magica**) ou féeriques (les cornes d'Hybacus le satyre page 333 d'**Ars Magica**).

AQUAM : "Eau".

Ce type est surtout prodigué par les sources magiques, l'eau étant le réceptacle "naturel" du Virtus Aquam. Il conviendra toujours de ne pas permettre un accès permanent à ces sources, ou



de faire en sorte qu'elles soient "intermittentes" (ne coulant que X fois par an, et/ou dans des circonstances particulières). Ceci, non pas pour frustrer vos Mages, mais afin de ne pas déséquilibrer une Saga par un excès de Virtus.

L'eau de pluie, recueillie dans des circonstances ou dans des récipients particuliers, peut aussi contenir du Virtus Brut Aquam. On raconte à ce propos que lors d'une expédition loin de Bellaquin, Nebitrinus entendit un jour parler d'un paysan qui possédait une cruche remplie d'eau de pluie, dont un seul verre suffisait à étancher la soif. Nebitrinus réussit à s'emparer de cet objet très ancien et découvrit qu'à son contact l'eau de pluie se chargeait en Virtus Brut Aquam. Cette cruche sert maintenant à désaltérer les orateurs de la grande salle du Concilium...

Certaines créatures aquatiques, qu'elles soient féeriques, magiques ou démoniaques, contiennent parfois du Virtus Brut Aquam : les Tritons de *l'Alliance du crépuscule* (voir **Supplément Descartes n° 7**) ou les Trolls d'eau du **Maître des Nuées**, par exemple.

Enfin, on connaît dans toutes les Alliances du Languedoc l'histoire de Maris de Jerbiton — spécialiste incontestée de l'art Aquam (certains de ses sorts sont présentés dans **le Grimoire du Mage**) — qui recherche depuis des années la *pierre de Noé*, censée être l'une des plus formidables réserves de Virtus Brut Aquam du monde connu. Selon une légende qui se raconte dans toutes les Pyrénées — et même au-delà — l'Arche de Noé serait cachée sur le mont Canigou. Noé aurait en effet débarqué près du col de Tresvents et son Arche serait dissimulée dans une faille proche (attention : s'en approcher risque cependant de déclencher les trois fameux vents qui ont donné leur nom au col !). Noé ayant mis pied à terre grâce au concours de bergers, il les aurait remerciés par le don d'une pierre destinée à les préserver d'un nouveau déluge. Cet objet fabuleux serait toujours aux mains des descendants d'un des bergers.

Pour l'instant, les recherches de Maris sont toutefois restées vaines...

AURAM : "Air".

Les animaux ou créatures féeriques et magiques possèdent parfois quelques pions de Virtus Brut Auram. Pour mémoire, on citera les ailes de farfadets (voir *Le Trésor des Maures* dans le **Supplément Descartes n° 6**), les poumons de certains animaux féeriques ou encore le Coursier des Nuées (voir **Le Maître des Nuées**).

Parfois, les cadavres de morts-vivants — qui se maintiennent en vie en absorbant le souffle des vivants — sont des réceptacles de Virtus Auram.

Mais, on peut aussi faire des découvertes surprenantes. Ainsi, dans la forêt de Miglos, pas très loin de l'Alliance de la Crête des Brumes, on raconte que lors de certains étés très chauds il est possible de voir des guêpes d'une taille gigantesque et d'une laideur extrême. Selon plusieurs témoins, leur taille serait supérieure à celle d'un gros rat ! L'an dernier, Grimgroth, de la Crête des Brumes, en a capturé quelques-unes avec l'aide de sa Turbula et il a tiré de leurs ailes quelques points de Virtus Brut Auram. Depuis, son Alliance a déposée une requête auprès du Tribunal Provençal, qui tient ses réunions à l'Alliance de Doïsseteppe, afin que cette source de Virtus soit reconnue comme sienne. D'autres Alliances — notamment celle du Carrefour des Vents — auraient cependant exprimé des prétentions sur ces étranges créatures. La Maison Mérénita a, quant à elle, nommé un enquêteur afin de s'assurer que ce ne sont pas des créatures féeriques que l'on chercherait à massacrer...

CORPOREM : "Corps".

Le corps de certains humanoïdes légendaires — géants, cyclopes, ogres ou yétis — en renferme presque certainement (dans **Ars Magica**, voir Hierbent, page 322).

Une légende du pays de Foix raconte qu'autrefois sévissait dans la région un cyclope sanguinaire du nom d'Ulhart, que les paysans connaissaient surtout par son surnom : Tapdur. Ce monstre demeurait dans une gigantesque grotte perdue dans le massif de Tabe, entre Montségur et Tarascon (voir carte précise de la région dans le **Supplément Descartes n° 5**).

Un jour, exaspéré par le climat de terreur qui régnait dans le pays et désireux de s'assurer une certaine célébrité, un valeureux chevalier — Jehan de Caudiès — affronta le cyclope et lui logea une flèche en plein cœur. Le monstre tomba alors raide mort dans un grand fracas et le sol céda sous son poids, l'ensevelissant à jamais. On raconte qu'à cet endroit précis, une source jaillit peu après. Hélas, des siècles se sont écoulés et son emplacement a été oublié depuis. Il y a néanmoins fort à parier que cette eau renferme quelques points de Virtus Brut Corporem...

HERBAM : "Plante".

Comme dans le cas du Virtus Aquam, il est assez facile de se procurer ce type de Virtus Brut : arbres aux fruits magiques, plantes ou champignons d'une forêt ou d'un marais enchanté, ou poussant à proximité d'une source magique (ce qui permet de faire, au même endroit, des stocks de deux sortes de Virtus Brut différents !).

L'effort d'imagination déployé par le Conteur devra se porter, comme dans le cas d'une source de Virtus Brut Aquam, sur la recherche d'un moyen permettant de limiter le nombre de cueillettes possibles dans l'année (repousse lente, conditions climatiques particulières, etc.). Il faudra également en tenir compte lors du choix des défauts de l'Alliance concernée : voir à ce propos **Ars Magica,** page 118, ainsi que l'excellent supplément **Les Alliances**, page 13 et suivantes.

Enfin, il suffit parfois d'un peu d'imagination pour trouver des sources originales de Virtus Herbam. Pour vous en convaincre, voyez donc Tazzelrik, le démon mineur (page 328 d'**Ars Magica**).

IGNEM : "Feu".

Comme nous l'avons déjà dit, le dragon pourrait bien être l'animal idéal du Mage, d'autant que sa langue, ses poumons, son cœur, sa queue ou ses écailles contiennent presque toujours du Virtus Ignem (voir Sigusen et Ruklin, page 319 d'**Ars Magica**). L'ennui, c'est qu'un dragon est rarement d'accord pour se laisser débiter en pièces détachées !

Mages qui n'avez pas une Turbula assez nombreuse et résistante pour aller affronter un cracheur de feu, sachez que la lumière ou la foudre peuvent produire également du Virtus Brut Ignem dans certaines circonstances. Un bon exemple en est donné dans *le secret de Montségur*, scénario proposé dans le **Supplément Descartes n° 5**.

Enfin, certaines pierres de lave peuvent se révéler fort intéressantes pour les adeptes de la Maison Flambeau.

IMAGONEM : "Image".

Le Virtus Brut lié à cet Art n'est pas très facile à trouver. Ce sont les pierres précieuses et certains cristaux qui semblent être les réceptacles les plus communs de ce type de Virtus. Certains Mages arrivent toutefois à en produire en fabriquant un miroir à l'aide de sable recueilli dans un Regio magique ou féerique.

Les cœurs de créatures ou d'animaux jumeaux en renferment également, mais il est impératif de les broyer dans un même mortier pour espérer en récupérer quelques pions.

Enfin, signalons que Norticus de Jerbiton posséderait un arbre sur lequel poussent des fruits d'argent, dont il se servirait pour augmenter son stock de Virtus Brut Imagonem. Norticus est en effet grand spécialiste de cet Art, et vous trouverez de nombreux sorts de son invention dans **Le Grimoire du Mage**.

MENTEM : "Esprit".

Le Virtus Brut Mentem est lui aussi difficile à trouver. Quelques rares créatures dotées d'une intelligence supérieure — telles que la Licorne, les dragons (encore eux !) — ou les personnalités féeriques

possèdent un cerveau contenant une quantité important de Virtus Mentem. Mais, il faut parfois aller le chercher dans d'autres parties du corps comme les yeux, ou même la queue dans le cas de créatures démoniaques comme Sainela la diablesse (page 329 d'**Ars Magica**).

Justicius de Flambeau, dont tout le monde connaît l'obsession pour les yeux, aurait écrit un opuscule contenant la liste de tous les animaux et créatures dont les yeux seraient sources de Virtus Brut Mentem. Mais, malgré notre insistance, il se refuse toujours à nous le communiquer, arguant du fait qu'il a déjà assez fait profiter l'Ordre de ses découvertes. Les curieux pourront d'ailleurs en découvrir quelques-unes dans **Le Grimoire du Mage.**

TERRAM : "Terre".

Comme pour l'Art Aquam, on peut trouver assez aisément du Virtus Brut Terram dans la nature. Les pierres et les cristaux ramassés dans certains endroits particuliers en contiennent souvent. Certains Mages puissants sont même allés jusqu'à "cultiver" ce Virtus (le célèbre *Jardin des Pierres Mouvantes de Val-negra*, dont nous avons déjà parlé plus haut, en est l'exemple le plus impressionnant).

Certaines créatures — Trolls de pierre Troll commun — renferment aussi du Virtus Terram. On rencontrera surtout de tels monstres dans le Nord de l'Europe.

De rares Alliances ont aussi parfois la chance de trouver des phénomènes magiques étonnants. Ainsi, la source de l'Alliance des Bois, qui prodigue de solides réserves de Virtus Brut Aquam, est entourée d'une large surface de terre grasse et riche renfermant du Virtus Brut Terram.

De même, les métaux précieux — comme l'or ou l'argent — extraits par des êtres féeriques sont souvent chargés en Virtus. Mais les Gobelins sont de bien piètres compagnons, et se montrent souvent asociaux et même dangereux si on les provoque sur leur territoire. Sans compter que, comme toutes les créatures féeriques, ils sont littéralement fascinés par les métaux précieux et donc peu enclins au partage. Et si leurs outils de mineurs peuvent aussi, par réaction magique, devenir porteurs de Virtus Brut Terram, seuls les plus téméraires des Mages oseront tenter de les subtiliser...

VIRTUM : "Pouvoir".

Le Virtus Virtum est de loin le plus recherché et le plus convoité de tous les types de Virtus Brut, car il est indispensable pour tout Mage souhaitant travailler dans de bonnes conditions dans son laboratoire.

On le trouve essentiellement dans le corps des animaux ou créatures particulièrement légendaires. La corne de la Licorne commune (et surtout pas la "divine" présentée dans **Ars Magica**) contient ainsi de très nombreux pions de Virtus Brut Virtum. On peut également citer d'autres animaux fabuleux comme la Tarasque, le Minotaure ou le Cyclope (dans son œil !).



De façon plus exceptionnelle, on peut en trouver dans la nature. C'est alors toujours à l'occasion d'un phénomène rare et très limité dans le temps. Une source magique chargée d'un tel Virtus, par exemple, ne devrait jamais couler plus de dix minutes par an... et encore !

On raconte que le célèbre Mage *Piroulo*, de la Maison Flambeau, lassé de la querelle déclenchée par sa théorie sur les dragons, s'est mis en tête d'être le premier à capturer un dahu, car il est convaincu que cet animal légendaire ne peut être que porteur d'un très grand nombre de pions de Virtus Virtum. Rappelons que le dahu est un animal vivant sur les plus hauts sommets des plus hautes montagnes, et qui pour être en mesure de se déplacer très rapidement sur des pentes abruptes, possède des pattes beaucoup plus courtes d'un coté que de l'autre. Bien qu'aucun spécimen de cet animal n'ait jamais été capturé, la majorité des "vulgaires" croit fermement à son existence. Seuls quelques-uns parlent parfois d'hallucinations dues à l'ivresse des cimes ou l'abus d'eau de vie de prune...

Épilogue

En espérant que les diverses idées ici exposées soient utiles à votre Saga, je me permettrai de vous donner quelques derniers conseils à ne pas oublier.

Lors de la construction de votre Alliance, choisissez avec soin la (ou les) source (s) de Virtus Brut proche (s) de votre refuge, sans oublier d'en préciser la qualité — *protégée* ou *contestée* — (**Les Alliances** page 38), ainsi que les éventuelles obligations en Virtus (**Les Alliances** page 43) qui peuvent contrebalancer d'éventuelles sources trop généreuses.

Ayez toujours à l'esprit qu'en toute circonstance le Virtus Brut est la meilleure monnaie d'échange qui soit entre Magiciens... Une Alliance voisine réclamera ainsi certainement quelques pions de Virtus en échange de l'accès à sa bibliothèque hermétique ou de tout autre service.

Il peut donc être prudent d'en stocker quelques-uns en vue d'échange futurs ou en prévision d'éventuels coups durs. En effet, lorsqu'on est condamné par les tribunaux de l'Ordre, on doit souvent payer une amende en pions de Virtus Brut (voir à ce propos les passionnants comptes-rendus de procès dans **Le Grimoire du Mage**).

Enfin, n'oubliez pas qu'une jeune Alliance peut aussi échanger du Virtus contre un service rendu à une Alliance plus importante : consultation d'un livre rare, prêt de compagnons et de servants, ou même votes favorables lors d'une séance du Tribunal des Mages.

L'Europe Mythique est vaste et, n'en doutons pas, vous aurez à cœur d'imaginer de nouvelles créations ou sources de pouvoir inédites et surprenantes. N'hésitez pas à nous en faire part !



Que soient ici remerciés Hervé, Jean-François et Laurent pour leurs apports essentiels à la diversité de la faune ariégeoise.

L'ACADÉMIE DE L'EFFROI

Par J. C. Gervais

Ce scénario est librement inspiré du seul "roman" d'épouvante qu'Howard Phillips Lovecraft ait jamais achevé,* L'affaire Charles Dexter Ward *(1928). Il comporte aussi quelques éléments tirés d'une nouvelle de l'auteur de science-fiction britannique Ian Watson,* Le conférencier fantôme, *qui figure dans le recueil* Les oiseaux lents *(Denoël/Présence du futur n° 448).
La lecture du supplément Les Années Folles pourra aider le Gardien des Arcanes à donner une ambiance appropriée à l'aventure.

Paris, le 19 mai 1928

D'étranges événements se déroulent à l'École Libre des Sciences Politiques... En effet, les bâtiments de cette institution sont depuis peu envahis de vermine, rats, cafards, araignées et mouches en quantités anormales. De grandes failles d'où s'échappent des vapeurs méphitiques défigurent la superbe pelouse qui entourent les édifices. Les cours sont perturbés par des phénomènes bizarres : pluies de grenouilles ou d'escargots, mirages, arcs-en-ciel inexplicables, orages à l'intérieur même des amphithéâtres, etc.



Il est devenu virtuellement impossible de travailler dans la bibliothèque qui résonne en permanence de gémissements lugubres ou de rires sataniques venus de nulle part. Des rangées entières de livres soigneusement alignés par ordre alphabétique dégringolent des rayons à cause de fréquents "tremblements de terre" - lorsqu'ils ne volent à travers la pièce sous l'impulsion de quelque force surnaturelle ! Pendant les cours, les notes des élèves sont parfois prises dans de brusques bourrasques de vent, même quand toutes les fenêtres sont closes.

Tout ceci nuit beaucoup à la concentration des étudiants, qui s'inquiètent de ne plus pouvoir travailler correctement dans ces conditions. D'autant que la date des examens de fin d'année — qui conditionnent le passage à l'année supérieure ou l'obtention du diplôme de l'École — approche.

Mais il y a encore pire : plusieurs élèves ont mystérieusement disparu dans des circonstances non élucidées !

Lorsqu'on les a vus pour la dernière fois, ils travaillaient dans une salle isolée ou cherchaient un ouvrage dans les rayons bouleversés de la bibliothèque. Pourtant, la direction nie obstinément que ces étudiants aient disparu. Elle maintient contre toute vraisemblance qu'ils ont dû rentrer chez eux à l'insu de tous. L'École leur a d'ailleurs adressé des lettres afin de les avertir que leur absence sera sanctionnée, conformément au règlement de l'établissement.

Le directeur, Alain Perceval, déteste la publicité. Il a déjà ordonné aux appariteurs qui gardent l'entrée de l'École d'éconduire les éventuels journalistes qui pourraient vouloir enquêter sur les prétendus "phénomènes occultes" qui empoisonnent son existence. Il est évident, pour M. Perceval, que des "gratte-papier" seraient trop heureux de trouver là une occasion de ridiculiser — dans leurs torchons vulgaires et démagogues — la grande maison où se forme la future élite de la nation.

En fait, un événement autrement plus grave l'inquiète : un professeur de l'École, Jean-Pierre Cosanostra, reste introuvable depuis plusieurs jours. A-t-il pris quelque congés pour peaufiner tranquillement le manuscrit de son dernier ouvrage ? Lui est-il arrivé malheur ? Peu importe, il faut absolument le retrouver ! C'est pourquoi la direction engage les investigateurs (dont un devrait être détective privé). Soucieuse de sa réputation, l'École tient à laisser la police à l'écart de cette histoire.

Le fond de l'affaire

Première section : Lucrèce

Tout a commencé lorsqu'est arrivé en début d'année scolaire un certain professeur américain nommé Andrew Babbidge. Dans le cadre d'un échange pédagogique, il devait donner, durant une année, un enseignement portant sur la Constitution américaine et les partis politiques aux États-Unis.

Babbidge est un ami du docteur Willet, ce médecin courageux dont l'équilibre mental a été mis à rude épreuve par *L'affaire Charles Dexter Ward.* Le docteur lui avait parlé des choses effroyables qu'il avait découvertes dans les souterrains situés sous la ferme maudite de Joseph Curwen, le maléfique ancêtre de Charles Dexter Ward, son patient.

Littéralement fasciné par ce récit, Babbidge pressa alors son ami de lui prêter les grimoires maudits qu'il avait récupérés. Willet refusa d'abord, mais, devant son insistance, il finit par céder.

Passionné d'occultisme, le professeur dévora ces ouvrages de démonologie, d'alchimie et de nécromancie. Un passage d'un livre de Borellus retint particulièrement son attention...

> *Les Sels essentiels des Animaux peuvent se préparer et se conserver de façon qu'un homme ingénieux puisse posséder toute une Arche de Noé dans son Cabinet, et faire surgir à son gré la belle Forme d'un Animal de ses cendres. Par même méthode appliquée aux Sels essentiels de l'humaine Poussière, un Philosophe peut sans aucune Nécromancie criminelle susciter la Forme de ses Ancêtres à partir de la Poussière en quoi leur Corps a été inciné.*
>
> (BORELLUS)

Suit la formule permettant de ranimer la poussière d'une créature défunte :

Y'AI'NG' NGAH
YOG-SOTHOTH
H'EE - L'GEB
FN'AI THRODOG
UAAAH !

Le lecteur devinera aisément la petite expérience de "chimie amusante" que Babbidge proposa à Cosanostra, lorsqu'il apprit que celui-ci se passionnait pour la vie des grands philosophes des siècles passés...

En quelques jours tout le matériel nécessaire fut rassemblé : des produits chimiques, la formule recopiée par Willet dans les souterrains sous la ferme maudite de Joseph Curwen et — surtout — les cendres de Lucrèce, le poète philosophe de la Rome antique, recueillies clandestinement dans un ancien cimetière romain au cours d'un récent voyage de Babbidge.

Celui-ci a cependant manqué de discrétion, la profanation de la tombe ayant été découverte quelque temps plus tard. Elle fit alors l'objet d'un article paru dans *L'Osservatore Romano*, le journal officiel du Vatican.

L'invocation a été prononcée de nuit, dans une salle d'étude de l'École... avec un plein succès. Tout d'abord, Lucrèce fut aussi surpris que les deux apprentis sorciers, littéralement terrifiés par ce qu'ils venaient de faire. Mais, après quelques paroles rassurantes en latin, l'atmosphère devint vite plus détendue. Une salle oubliée dans les caves de l'École fut aménagée en logement de fortune pour y cacher le grand philosophe. Les deux professeurs passèrent des nuits entières à converser avec lui.

Sidéré par l'accumulation des connaissances humaines depuis sa mort, Lucrèce s'est vite retrouvé en proie à une soif de lecture inextinguible. Il lui faut des montagnes de livres pour satisfaire sa curiosité touchant à tous les domaines : arts, sciences, philosophie. C'est ainsi que Babbidge est contraint de passer ses journées à faire l'aller-retour entre l'École des Sciences Politiques et les diverses bibliothèques du Quartier Latin.

Si les PJ parviennent à examiner un des livres qu'il a empruntés, ils constateront qu'un lecteur n'a pu se retenir d'inscrire dans les marges des annotations en une langue qu'un jet de Connaissance réussi permettra d'identifier comme étant du bas latin...

Seconde section : Simon le Sodomite

Après la "résurrection" de Lucrèce, Cosanostra a passé plusieurs jours à étudier attentivement les livres interdits de la Bibliothèque Nationale auxquels il a pu avoir accès grâce à ses relations. Il a ainsi pu lire des ouvrages d'occultisme aux noms terrifiants : "Grand Albert", "Ars Magna et Ultima", "Clavis Solomonis", "De Vermiis Mysteriis", "Discours des Sorciers", "Culte des Goules"...

Ces lectures pernicieuses lui ont suggéré une très mauvaise idée : aller déterrer un autre défunt célèbre et le ressusciter seul, pour faire une surprise à Babbidge ! Ce qu'il ne savait pas, c'est qu'au fil des décennies, les stèles funéraires de neuf cimetières sur dix ont été déplacées et interverties. Croyant exhumer les restes de Fénelon, l'infortuné Cosanostra a eu le malheur de prendre ceux de Simon le Sodomite, un sorcier pervers du XIIIe siècle qui a péri sur le bûcher...

Cosanostra s'est aperçu trop tard de son erreur. Lorsqu'il a récité la formule appropriée, les cendres répandues sur le sol ont pris la forme d'une haute silhouette efflanquée, à la barbe noire méphistophélique et aux yeux brûlants de folie.

Simon le Sodomite ayant rapidement compris la situation dans laquelle il se trouvait, il s'est empressé d'étrangler Cosanostra qui était pétrifié de terreur. L'ignoble personnage a ensuite caché son cadavre dans un placard, situé non loin de la chaudière de l'École, dans le sous-sol même où Cosanostra avait tenté sa diabolique expérience.

Simon s'est alors rasé la barbe et déguisé afin de s'approprier l'identité du malheureux professeur. Une longue écharpe, une paire de grosses lunettes noires, un large chapeau et les vêtements du professeur Cosanostra lui ont suffi à élaborer un déguisement rudimentaire.

Babbidge et Lucrèce s'apercevront de l'imposture dès leur première confrontation avec lui. Les investigateurs, quant à eux, croiront avoir affaire au professeur Cosanostra, puisqu'ils ne l'auront jamais vu auparavant. Ils risquent alors de perdre beaucoup de temps à le protéger de deux hommes mystérieux qui tenteront à maintes reprises de le tuer à la faveur de la nuit...



Simon, ravi par la méprise des investigateurs, en tirera parti autant qu'il le pourra. La reconnaissance ne l'étouffant guère, il n'aura toutefois aucun scrupule à les éliminer, lorsqu'ils menaceront de percer à jour sa véritable identité.

Simon préférera alors les moyens magiques (ex. : invoquer une Horreur Chasseresse) aux moyens physiques pour se débarrasser des importuns.

Manifestations paranormales

Les phénomènes qui perturbent l'École sont des reflets de la manière dont les deux ressuscités conçoivent le monde. Lucrèce avait des idées scientifiques bien éloignées des théories modernes. Dans sa vision "atomistique", il croyait que les images se formaient spontanément dans le ciel, que les atomes quittaient leur propriétaire pour reproduire son image dans l'œil d'autrui, et que la friction des arbres produite par le vent pouvait causer leur embrasement soudain. Or, sa résurrection n'a pas seulement réanimé son corps, elle a aussi donné vie à ses idées ! C'est ainsi qu'un "effet Lucrèce" imprévu a contaminé la rue Saint-Guillaume (voir l'aide de jeu page 35).

Dans le cas de Simon le Sodomite, les choses sont encore pires...

Le sorcier croit en effet aux abominations les plus sinistres de la Magie Noire : démons, vampires, loups-garous

et succubes. L'influence maléfique de Simon provoque les plus sinistres des phénomènes de "hantise" de l'École et a entraîné la disparition de plusieurs étudiants. Mieux vaut ne pas spéculer sur l'horrible sort que ceux-ci ont connu après avoir été emportés par des démons...

L'enquête des investigateurs

Elle commence le 19 mai, lorsque M. Alain Perceval, directeur de l'École Libre des Sciences Politiques, les convoque au 27 rue Saint-Guillaume pour leur confier une enquête sur la disparition de M. Cosanostra, un des enseignants les plus réputés de l'École. Avant-hier, pour la première fois dans toute sa carrière, ce professeur n'a pas assuré son cours quotidien. Chose incroyable de la part d'un personnage aussi intègre : il n'a même pas pris la peine de prévenir l'École de son indisponibilité ! Le secrétariat a bien tenté de le joindre, mais tous les coups de téléphone sont restés sans réponse. Personne ne l'a vu depuis l'avant-veille, le 15 mai.

Le directeur est inquiet, mais il n'a pas voulu prévenir la police, de crainte de faire une bien mauvaise publicité à l'établissement qu'il dirige. Et puis, la prétendue affaire de "hantise" de l'École avait déjà attiré, il y a quelques jours, l'attention déplaisante de journalistes de la presse à scandales...

Pour préserver la réputation de l'École, M. Perceval préfère faire appel à des investigateurs indépendants (note : au moins un d'entre eux devra impérativement posséder une licence de détective privé ; les autres pourront être des professeurs d'université ou des étudiants de l'École, des médecins ou psychiatres, mais surtout pas des occultistes ou des journalistes !).

Le directeur insiste sur le fait que l'enquête devra rester à tout prix très discrète. Si un seul mot venait à transpirer dans les journaux sur toute cette histoire, le contrat serait aussitôt rompu et les enquêteurs ne recevraient aucune indemnité.

En revanche, si les investigateurs réussissent à retrouver Cosanostra, ils seront grassement récompensés... Les personnes étrangères au milieu scolaire et universitaire recevront une prime généreuse. Les professeurs seront pour leur part assurés de leur nomination à un poste prestigieux dès la prochaine rentrée ; Perceval a des relations très influentes. Enfin, d'éventuels étudiants pourront s'attendre à obtenir leur diplôme de fin d'année avec 18 de moyenne générale et les félicitations du jury !

L'administration de l'École aidera les PJ dans la mesure de ses moyens, mais M. Perceval a fort à faire et il ne pourra être constamment à leur service. On fournira aux investigateurs un double de la clé du casier de Cosanostra qui se trouve dans la salle des professeurs, la liste des élèves qui sont inscrits à ses cours et son adresse (le 87, rue de l'Université).

L'École Libre des Sciences Politiques

Lorsqu'on pousse les lourdes portes de verre épais encadré de montants de fonte peinte en noir, on accède à une petite entrée faisant office de "sas" entre la rue Saint-Guillaume et l'établissement proprement dit. Sur la droite se trouve la loge du gardien, reconnaissable à son guichet de bois. Il faut monter trois marches et pousser une seconde porte vitrée pour pénétrer dans le hall.

Le centre de celui-ci est occupé par deux longues banquettes de bois accolées dos à dos et aux extrémités arrondies, formant ainsi ce que les élèves appellent "la Péniche". Des étudiants traînent ici à toute heure du jour. En haut des trois marches et immédiatement sur la gauche, se trouve la cage de verre des appariteurs. Chargés de contrôler les entrées, ils sont au nombre d'une demi-douzaine, vêtus d'une sorte d'uniforme : veston bleu marine, pantalon gris, cravate rayée de rouge et bleu.

Sur la droite du hall, juste en face de la cage de verre des appariteurs, un étroit escalier en colimaçon monte en s'enroulant autour de la cage grillagée d'un ascenseur antédiluvien vers trois étages rigoureusement semblables, occupés uniquement par de tristes salles de conférence numérotées de 10 à 36 (le premier chiffre indique l'étage).

Sur la droite de la "Péniche", un long vestiaire tenu par de gentilles dames a été prévu afin d'entreposer les manteaux des élèves. Dans le fond du hall, derrière la "Péniche" et trois nouvelles marches de marbre, une paire de portes à double battant mènent au plus grand amphithéâtre de l'École, baptisé "Émile Boutmy" en hommage au fondateur de l'École.

Sur la droite et la gauche, avant les doubles portes, deux escaliers en colimaçon montent vers d'autres amphis de dimensions plus modestes baptisés respectivement "Leroy-Beaulieu" (2e étage), "Albert Vandal" et "Albert Sorel" (3e étage).

Si l'on tourne à gauche dans le grand hall, en passant devant la "cage" des appariteurs, on entre dans un second hall dont les murs sont occupés par d'innombrables panneaux d'affichage vitrés où sont punaisés calendriers des cours et annonces diverses. Il y a un panneau par section (Économie-Finances, Service Public, Politique Économique et Sociale, Relations Internationales) qui détaillent le programme des cours en amphi pour toute l'année. Chaque matière optionnelle ou enseignée dans le cadre d'une conférence a également droit à un tel panneau. (Les "conférences" représentent des groupes de vingt à trente étudiants.)

Le panneau qui est le plus à droite, en face de la cage des appariteurs, indique le programme des cours - avec le nom des professeurs qui les donnent et les salles qui les accueillent - pour la semaine.

Outre ces panneaux, le second hall est meublé d'une longue table au revêtement de skaï vert foncé autour de laquelle les étudiants peuvent s'asseoir sur une vingtaine de chaises. En dehors de la "péniche" et de la "salle de travail" du troisième étage, cet endroit est le seul de toute l'École où les étudiants peuvent se retrouver pour boire un café, bavarder et commenter l'actualité. Partout ailleurs, boissons et conversations sont proscrites.

A droite du second hall, dans le prolongement de la grande table, une porte en bois marron donne accès au "Secrétariat des élèves" où sont réglées toutes les démarches administratives.

Lorsqu'on fait face à cette porte et qu'on se tourne vers la droite, on découvre le large escalier monumental qui monte vers les bureaux abritant l'administration de l'École. Le bureau du directeur se trouve au second étage. Il est strictement interdit aux étudiants d'emprunter cet escalier, sauf s'ils sont convoqués.

La bibliothèque

Dans le second hall, mais sur la gauche cette fois, un autre escalier, beaucoup plus fréquenté, mène aux bibliothèques qui jouissent une vue "imprenable" sur le jardin. La bibliothèque du premier étage ne propose aux lecteurs que des ouvrages généraux : encyclopédies, dictionnaires de langues, collection complète du Journal Officiel et autres publications de référence.

La bibliothèque du second étage, quant à elle, réunit tous les ouvrages techniques nécessaires à l'étude des matières enseignées : Économie, Droit constitutionnel, Droit administratif, Finances-Fiscalité, Finances publiques, Histoire et Géographie, etc. Les livres s'étalent sur des rayonnages alignés le long des quatre murs. L'espace restant est occupé par de longues tables de bois brun ocre formant des rangs serrés. A partir de onze heures, il faut vraiment un coup de chance pour trouver une place libre ici... à moins que l'on soit prêt à attendre le départ d'un étudiant fourbu. Il n'est pas rare que des dizaines de personnes soient obligées de lire debout,

appuyées contre les murs, par manque de place.

Le jardin

Une pelouse impeccablement tondue, bordée de petits arbustes et buissons, monte en pente douce vers l'autre corps de bâtiments de l'École. Deux escaliers contournent la pelouse et donnent sur une esplanade couverte de gravier où sont disposées quelques tables et chaises de jardin en fer peintes en blanc.

Le 56, rue des Saints-Pères

L'autre corps de bâtiments abrite des services administratifs et d'autres salles de conférences numérotées de 101 à 108 et de 301 à 308. Au quatrième étage, on trouve des bibliothèques spécialisées (Économie, Droit administratif) dans les salles 401 à 406. Cet édifice est réservé aux classes de préparation aux concours administratifs, tandis que les deuxième et troisième années occupent exclusivement le bâtiment du 27, rue Saint-Guillaume et que l'Année Préparatoire est reléguée dans la rue de la Chaise (une portion non décrite ici, car ce scénario ne la concerne pas).

Les trois ailes du corps de bâtiments entourent une cour rectangulaire pavée dont le quatrième côté est fermé par une façade percée d'un portail semblable à celui d'un hôtel particulier. Une étroite petite porte basse donne sur la rue des Saints-Pères.



Celle-ci est parallèle à la rue Saint-Guillaume et forme l'autre côté du bloc d'immeubles qu'occupe l'École des Sciences Politiques. C'est une rue resserrée, presque une ruelle, aux trottoirs si étroits qu'une seule personne peut y passer de front. Ils sont bordés de petites rambardes métalliques censées protéger les piétons de la circulation fort dense dans le quartier. Le boulevard Saint-Germain - que la rue coupe à angle droit - n'est qu'à une trentaine de mètres du n° 56.

Les étudiants

Malgré la multiplication des événements bizarres et inquiétants, la direction de l'École n'a rien fait... à part interdire au personnel et aux élèves d'en parler au-dehors. Les étudiants ont vite réalisé que le directeur préférait encore les voir tous rater leurs examens plutôt que de faire appel à un exorciste — ou à Dieu sait qui — pour chasser les ectoplasmes qui les harcèlent.

Minés par la sombre perspective d'échouer au diplôme et de devoir redoubler, les élèves n'ont guère le moral. Quelques-uns traînent encore l'air accablé dans les couloirs désertés, tels des spectres blafards. D'autres prennent le soleil dans le jardin, silencieux, comme s'ils attendaient quelque chose. De fait, ils espèrent sans trop y croire une "accalmie" qui leur permettrait de se remettre à l'ouvrage...

Le casier de Cosanostra

Il ne contient qu'un empilement de livres de cours et de notes sans intérêt, à part une pile de livres qui ont été empruntés à la Bibliothèque Sainte-Geneviève si l'on en juge les tampons dont ils sont ornés.

Chez Cosanostra (87, rue de l'Université)

L'entrée de l'immeuble est gardé par une vieille concierge, véritable dragon en jupons, qui refusera de laisser visiter l'appartement à moins qu'on lui donne un bon "pourboire" ou qu'on lui montre un mandat de perquisition. Sinon, elle menacera d'appeler la police. Heureusement, elle a la vue basse et n'importe quel papier d'allure officielle l'impressionnera : facture de gaz, constat d'huissier ou licence de détective privé... Elle possède un double de la clé du professeur.

L'appartement se compose d'une petite entrée, d'un grand salon, d'une chambre et d'un bureau-bibliothèque aux murs couverts de livres.

Indice n° 1 :

Sur le bureau est posé un numéro de *L'Osservatore Romano*, le journal officiel du Vatican, daté du 2 mai 1928. Un article est entouré au crayon rouge. Si les PJ dénichent un traducteur d'italien, celui-ci pourra le leur lire. Son titre est "Profanation de sépulture au Vatican" (voir page 35).

Indice n° 2 :

Dans la chambre, une boîte en carton large et plate traîne à terre. L'intérieur est garni de papier de soie fin. Le couvercle porte un nom — Brummel — et une adresse : 12 rue de la Chaise, Paris.

Indice n° 3 :

Dans la corbeille à papiers se trouve une page qui a été arrachée d'un carnet et roulée en boule, sur laquelle on a griffonné : "Babbidge, 23 heures, salle 09".

Indice n° 4 :

Le portrait d'un homme du XVIIIe siècle trône sur le mur qui fait face au bureau de Cosanostra. C'est la reproduction d'un portrait de M. de Fénelon exposé au château de Versailles. Le tableau ne comporte aucun nom, mais il ne sera pas difficile d'identifier ce digne ecclésiastique en soutane noire avec perruque poudrée, car un rayon entier de la bibliothèque est occupé par ses œuvres complètes imprimées sur papier vélin surfin relié en cuir pleine fleur. Son buste en marbre orne en outre un petit bahut d'angle. Enfin, toutes les biographies du grand homme — publiées du XVIIIe siècle jusqu'à nos jours — se trouvent dans la bibliothèque. Si les investigateurs les parcourent ou consultent un dictionnaire, ce qu'ils apprendront est condensé dans l'indice n° 4 qui figure page 35.

Indice n° 5 :

Une carte routière des environs de Paris repliée, froissée et tachée de boue, a été jetée dans la corbeille à papiers. Elle s'y trouve en compagnie d'une page de livre qui a visiblement été arrachée à une biographie de Fénelon. Cette page comporte une illustration — une gravure du XVIIIe siècle représentant un monument funéraire — portant comme légende : "Tombeau de M. de Fénelon dans le cimetière Saint-Jean l'Auxerrois à

Fontainebleau". La carte, quant à elle, englobe les villes de Versailles et Fontainebleau.

Indice n° 6 :

Dans la salle de bains, une large planche a été posée horizontalement en travers de la baignoire. Elle est marquée de diverses taches, brûlures et traces de produits chimiques... Des flacons et bocaux vides contiennent encore des reliefs de leur contenu : acides, solvants et autres ingrédients chimiques de base. Les étiquettes indiquent que tous ces produits sont toxiques, et certains même inflammables.

Un grand sac en papier a été jeté, en boule, dans la poubelle de la salle de bains. Sur le sac, on peut voir un dessin — la reproduction d'une gravure montrant un griffon — et l'inscription "Aux Herbes Guérisseuses, herboristerie, 5 rue du Pot-de-Fer, Paris." La même adresse figure, imprimée en caractères beaucoup plus petits, au bas de l'étiquette collée sur certains des pots.

Indice n° 7 :

Dans le bureau de Cosanostra, parmi divers papiers (contrat de bail, quittances...) se trouve une police d'assurance concernant un véhicule automobile de marque De Dion-Bouton, immatriculé 234 BC 75.

La voiture n'est pas garée rue de l'Université, ni même dans le quartier. Si les investigateurs réussissent un jet en Trouver Objet Caché lors de leur prochaine visite à Sciences Po, ils pourront remarquer que ce véhicule est garé rue Saint-Guillaume, à vingt mètres à peine de l'entrée de l'École.

Les portières sont fermées à clé. Mais, si les investigateurs se donnent la peine de forcer une des serrures, ils découvriront dans le coffre un sac de toile grossière qui a été étalé en guise de protection. Sur ce sac sont posées une petite caissette en bois et une pelle, une lanterne sourde, toutes les trois souillées de terre noire dont émane une odeur aigre.

Chez "Brummel" (12, rue de la Chaise)

L'indice n° 2 guidera les investigateurs jusqu'ici. Cette boutique de mode masculine est située dans la rue qui prolonge la rue Saint-Guillaume, à seulement quelques dizaines de mètres de l'École. Le gérant du magasin — que les vendeuses appellent toutes "Monsieur Pierre" — est visiblement homosexuel, comme en atteste son comportement très maniéré et efféminé.

Si les investigateurs sont polis et ne le brusquent pas, Monsieur Pierre avouera qu'il se souvient très bien du professeur Cosanostra. Ce monsieur faisait une taille 68, car il était assez enveloppé (*"Mais attention, plutôt bien de sa personne, vous voyez, bel homme !"*). Il a néanmoins acheté deux costumes en taille 40, la plus petite disponible en magasin. Il n'aurait jamais pu les mettre ! D'ailleurs, ce n'était pas pour lui, il a dit vouloir faire un cadeau à son "vieil oncle" (*"Ce n'est pas chou, dites ?"*). Les costumes étaient respectivement de couleur bleu roi et bleu marine.

La salle n° 09

L'indice n° 3 devrait normalement conduire les investigateurs à cet endroit. C'est une petite salle située au sous-sol, près de la chaufferie. Elle n'est plus utilisée que comme débarras où l'on relègue les vieux meubles usés : pupitres, bancs, estrades et bureaux. De multiples indices apprendront aux investigateurs que quelqu'un a vécu ici plusieurs jours. La poussière est partout remuée, des emballages de nourriture traînent par terre. Une odeur nauséabonde, lourde, délétère, règne ici.

Indice n° 8 :

Sur un pupitre, un morceau de papier a été oublié. C'est un reçu de prêt de la bibliothèque Sainte-Geneviève, établi au nom de M. Babbidge, pour l'ouvrage intitulé *De la Chute des Corps*, par Isaac Newton (1679).

Note : Lucrèce ayant séjourné ici plusieurs jours, "l'effet Lucrèce" (voir introduction) y est encore vif, et les investigateurs assisteront à des phénomènes bizarres (voir l'aide de jeu page 35).

Bibliothèque Sainte-Geneviève

Les investigateurs peuvent être attirés jusqu'à cette institution par l'indice n° 8. Cette vénérable bibliothèque du Quartier Latin est située au n° 10, place du Panthéon.

A un comptoir signalé par la pancarte "Accueil et prêt de livres", des fonctionnaires moroses attendent les visiteurs. Ils se révéleront très coopératifs si on leur montre une carte de police ou un gros billet de banque...

Ils reconnaîtront alors avoir dans leurs fichiers le nom de M. Babbidge. Ils sont d'ailleurs étonnés de constater les quantités de livres que ce nouveau lecteur dévore : il vient chaque jour !

Si les investigateurs ont été très généreux (ou très convaincants dans leurs menaces), les employés accepteront de se déranger pour aller chercher quelques-uns des ouvrages que Babbidge a récemment rendus. Ils ne le feront toutefois pas si personne ne le leur demande !

Si les investigateurs examinent ces ouvrages, ils verront qu'un lecteur n'a pu se retenir d'inscrire, dans la marge, des annotations en bas latin. Les titres eux-mêmes n'apprendront rien de particulier. Ils touchent à tous les domaines : histoire, sciences naturelles, philosophie, géographie, théologie...

Si les investigateurs demandent aux aides bibliothécaires s'ils connaissent un certain Cosanostra, le Gardien des Arcanes effectuera en secret un jet de Chance pour chacun de ceux qui auront posé cette question.

En cas d'échec, les employés ne connaîtront pas Cosanostra.

En cas de succès, ils l'auront vu passer voilà quelques jours. Il voulait emprunter un des grimoires de la section occultisme dont le prêt est prohibé : le *De Vermiis Mysteriis* de Ludwig Prinn. On lui a opposé un refus poli, mais ferme, et il est reparti.

Les employés décriront Cosanostra comme grand et costaud, large d'épaules. Il doit être très frileux, car malgré la forte chaleur de ce mois de mai, il portait un manteau épais de couleur beige, une écharpe marron enroulée autour du cou jusqu'au nez et une paire de lunettes noires aux larges verres. Son chapeau était profondément enfoncé sur la tête. On serait bien en peine de décrire son visage !

A l'évêché

L'évêché de Paris occupe un immeuble de style XIXe siècle au 57, rue Saint-Sulpice. Il n'y a guère de personnel ici. Un jeune prêtre récemment ordonné, assis derrière un bureau dans le hall au rez-de-chaussée, fait office de réceptionniste. Si les investigateurs lui expliquent qu'ils cherchent des archives concernant les inhumations dans un cimetière de Fontainebleau, il les enverra au second étage, où sont centralisées toutes les archives paroissiales.

Après avoir erré un long moment entre les rayonnages croulants sous les vieux registres aux reliures de cuir, les investigateurs entendront des voix résonner sous le haut plafond de la pièce voisine. S'ils se dirigent vers celles-ci, ils y rencontreront les deux archivistes de l'évêché. Ces moines — les frères Bernard et Théodore — moisissent ici depuis de longues années et recopient inlassablement les archives communales dont les pages de parchemin tombent en poussière.

Frère Bernard, un Bénédictin rondouillard, est très serviable et désireux d'aider les investigateurs, mais il occupe ce poste depuis six mois seulement. Frère Théodore, quant à lui, est un Franciscain quelque peu sénile et il

rabâche interminablement ses idées fixes dans un coin. Il ne sera pas évident de lui faire comprendre ce que l'on veut. Il méprise le monde et son agitation, et considère les visiteurs comme des intrus.

Enfin, lorsque les investigateurs seront à bout de nerfs, frère Théodore lâchera l'information qu'ils recherchent : au Moyen-Âge, les cendres et ossements des mages, sorcières et hérétiques brûlés en place de Grève étaient généralement ensevelis en province, plus précisément au cimetière Saint-Jean l'Auxerrois à Fontainebleau. La dernière exécution de ce genre s'est déroulée en 1709. Les os et cendres ramassés par le bourreau de Paris ont été jetés dans une fosse commune creusée dans une parcelle de terre non consacrée, le reste du cimetière étant réservé aux bons chrétiens. L'ennui, c'est que la surface fut bouleversée plusieurs fois par des travaux...

Le professeur Babbidge

Les indices n° 3 et n° 8 mentionnent tous deux ce nom. Si les investigateurs s'enquièrent à l'École de ce dernier, on leur apprendra que c'est un professeur "temporaire", un juriste américain qui enseigne en France pour un an dans le cadre d'un échange pédagogique avec l'université d'Arkham. Il donne justement un cours ce jour-là, dans l'amphithéâtre Albert Sorel, de 11 heures 30 à 13 h 15...

A la fin du cours, alors que les étudiants se ruent hors de la salle, le professeur Babbidge, resté seul sur l'estrade, rassemble ses notes avant de les enfourner dans son cartable. Voilà l'occasion rêvée de lui parler *en privé*.

Si on l'interroge sur Cosanostra, il dira ne pas l'avoir vu depuis plus d'une semaine. D'ailleurs, il ne le connaît guère que de vue, précise-t-il. Ils se sont adressé la parole trois ou quatre fois à peine et ne se fréquentent pas beaucoup. Alarmé par cet interrogatoire, Babbidge tentera de dissiper les soupçons que les investigateurs pourraient nourrir à son égard, tout en leur soutirant habilement le maximum d'informations sur la disparition de Cosanostra. Babbidge est un habile avocat et un féroce orateur, il ne sera donc pas facile de le coincer !

Dès qu'il aura fait raconter aux investigateurs tout ce qu'ils savent, eux, il rentrera en hâte chez lui pour prévenir Lucrèce...



Le logement de Babbidge (183, boulevard Saint-Germain)

Distant de seulement quelques mètres de l'École, il est situé dans l'immeuble édifié à l'angle de la rue Saint-Guillaume et du boulevard Saint-Germain. Babbidge occupe un toute petit studio mansardé, au cinquième étage (il n'y a pas d'ascenseur !).

Si on pénètre dans ce studio, on n'y découvrira rien de bien révélateur. Dans la chambre, on trouvera d'un lit double et d'une table surmontée d'une lampe de bureau. La lumière du jour tombe dans la pièce par un vasistas qui constitue la seule ouverture donnant sur l'extérieur. Le plafond est en pente.

Adjacente à la chambre, il y a une petite cuisine équipée d'un évier en émail avec des robinets chromés. Dans cette "kitchenette", il y a juste la place pour une chaise, un placard contenant vaisselle et ustensiles divers, et une table bancale sur laquelle est posé un réchaud à gaz.

La dernière pièce, à laquelle on accède par la cuisine, est une salle de bains très exiguë.

D'après la vaisselle sale qui s'entasse dans l'évier et les boîtes de conserve débordant de la poubelle, Babbidge ne vit pas seul ici. Le studio est dans un désordre indescriptible : des feuilles couvertes de notes manuscrites recouvrent tous les meubles et des piles de livres encombrent le plancher. La plupart ont été empruntés à des bibliothèques publiques, notamment celle de Sainte-Geneviève. Il y a peu d'ouvrages en anglais.

Les livres empruntés traitent de sujets de toutes sortes : histoire, géographie, anthropologie, mathématiques, physique, astronomie ou biologie, optique, etc. Beaucoup sont en latin...

Il y a ici deux indices importants :

Indice n° 9 :

Une lettre adressée à Babbidge et postée de Providence, Rhode Island, USA (voir page 36).

Indice n° 10 :

Un mot en latin, sans enveloppe ni indication de destinataire (voir page 36). L'écriture n'est pas celle d'un de nos contemporains - comme le révélera la réussite d'un jet d'Histoire ou de Connaissance - mais celle d'une personne utilisant l'alphabet romain du Bas-Empire ! Ce détail a de quoi surprendre. Si un investigateur comprend ce que cela implique, il perdra1D2 points de SAN s'il rate son jet de Santé Mentale.

Faits et gestes de Babbidge

Le 19 mai, vers midi, après sa rencontre avec les investigateurs qui lui apprennent la disparition du professeur Cosanostra, Babbidge se précipitera chez lui. Si on le suit sans se faire remarquer jusqu'à son logement boulevard Saint-Germain, il sera possible de gravir l'escalier quelque temps après lui et parvenu devant sa porte, d'y coller l'oreille...

Babbidge s'entretiendra à voix basse avec un interlocuteur mystérieux. Impossible de comprendre quoi que ce soit à la conversation.

Après cette discussion, le professeur Babbidge ressortira le soir même, vers 22 h. Si on le prend en filature, on constatera qu'il retourne à l'École. Il jettera des regards anxieux autour de lui... comme pour vérifier si personne ne l'épie. Il aura alors une chance de remarquer les investigateurs, si ceux-ci ratent un jet de Discrétion ou Se Cacher.

Si ce coup d'œil circulaire ne repère aucun danger, Babbidge empruntera l'escalier qui part de derrière l'ascenseur dont la cage se dresse juste devant les portes a double battant de l'amphithéâtre "Émile Boutmy". Il descendra l'étroit escalier de service menant au sous-sol de l'École. Si les investigateurs le suivent, il aura une nouvelle chance de les entendre descendre à sa suite.

Babbidge n'ira pas jusqu'au bout du couloir, où se trouve la chaufferie, il s'arrêtera devant une sorte de débarras. A l'aide d'une clé qu'il tirera de sa poche, il ouvrira la porte, puis s'enfermera à l'intérieur du réduit. On l'entendra fourrager, déplacer des meubles, avant de ressortir et de se diriger vers la chaufferie. Il sera alors hors de vue des investigateurs.

Ceux-ci entendront ensuite un fort craquement — comme si l'on ouvrait par la force une armoire hermétiquement close — puis un cri étouffé. Babbidge repartira ensuite par où il est venu, hagard et blême, pour regagner son logement.

Le lendemain matin, le 20 mai, Babbidge sortira de chez lui vers neuf heures. Il prendra sa voiture, un modèle français à deux places, et se dirigera vers la banlieue sud. Arrivé à Montrouge, il s'arrêtera devant une sorte d'atelier ou de petite usine portant le sigle "Socochem". Il se garera et entrera dans cet immeuble, y restera une dizaine de minutes, puis ressortira et remontera en voiture. Il fera alors pénétrer son véhicule dans une sorte de hangar. Cinq minutes plus tard, il repartira et rentrera tout droit chez lui.

Si les investigateurs vont interroger les employés de cette usine, ils apprendront que Socochem signifie "Société de

Commercialisation de Produits Chimiques en Gros". Contre un billet de dix francs, un ouvrier "crachera le morceau" : l'Américain est venu acheter quatre bombonnes de 25 litres d'acide sulfurique, plus deux jerricanes de 20 litres d'essence...

Lucrèce

Si on pénètre chez Babbidge en son absence, il y aura de grandes chances pour que Lucrèce s'y trouve, le nez plongé dans ses livres.

Le "ressuscité" détestant la violence, tentera de faire déguerpir les intrus par la ruse et prétendra être le vieil oncle sourd et muet d'Andrew Babbidge (ce qui pourra expliquer certains problèmes de communication).

Dès que Babbidge aura compris que Cosanostra a été victime de Simon le Sodomite, il fera l'acquisition, dans une armurerie de la rue de la Chaise, de deux fusils de chasse pour lui-même et Lucrèce. Si les investigateurs attaquent Lucrèce, ce dernier sortira alors son fusil de sous son lit (Babbidge lui en a appris le maniement).

Dans ce scénario, Lucrèce apparaîtra aux investigateurs comme un vieillard chenu et malicieux. Selon qu'ils le rencontreront en train d'étudier tranquillement ou dans la rue, il sera vêtu d'une robe de chambre ou d'un costume de marque "Brummel" de couleur bleu marine.

Fausse piste

La Socochem sert de couverture à une bande de truands qui volent des voitures, les maquillent et les revendent ou les démontent pour les écouler en pièces détachées. Les produits stockés à la Socochem (peinture, acides, solvant) servent en principe à maquiller les véhicules.

Si les investigateurs soumettent l'établissement à une surveillance prolongée, les bandits les prendront pour des policiers et tenteront peut-être de les éliminer.

Visite nocturne à l'École

Si les investigateurs surveillent le logement de Babbidge durant toute la soirée du 20 mai, ils verront sortir vers minuit Babbidge accompagné par un vieux monsieur portant un costume tout neuf. Ils monteront dans la voiture du professeur qui était restée boulevard Saint-Germain, puis se gareront le long du trottoir juste devant la porte close de l'École, rue Saint-Guillaume.

Il faut être fou pour prendre une voiture pour parcourir seulement trente mètres ! Pas tant que ça... s'il y a quelque chose de lourd à transporter dans le coffre...

Grâce à ce qui semble être un passe-partout, les deux hommes entreront dans le bâtiment désert. Babbidge ouvrira le coffre de sa voiture et en sortira trois bombonnes ainsi que deux gros jerricanes. Il refermera la porte derrière eux.

L'École étant déserte et silencieuse, il sera quasi impossible aux investigateurs de suivre les deux hommes à l'intérieur sans se faire repérer. Le choix le plus prudent consistera donc à rester dehors et observer la suite des événements.

Au bout de quelques minutes, les investigateurs observeront un curieux phénomène : la chaudière de l'École semblera tirer à plein régime et des nuages de fumée grise sortiront de la cheminée. Une odeur nauséabonde se répandra rapidement dans l'air.

Il s'écoulera encore un bon moment avant que Babbidge et son compagnon ne ressortent. Tous deux auront les traits tirés et le teint grisâtre. Ils ne s'attarderont pas et rentreront chez Babbidge.

Si les investigateurs fouillent par la suite le sous-sol de l'École, ils ne découvriront rien. Il régnera juste, près de la chaudière, une étrange odeur rappelant celle du cochon grillé... Ils pourront en outre remarquer (Trouver Objet Caché) des traces d'effraction sur la porte d'un grand placard métallique dans un recoin. Il ne contient rien... et sent le désinfectant

Aux Herbes Guérisseuses, herboristerie

Cette petite officine, sise au 5, rue du Pot-de-Fer, a une devanture peinte en vert bouteille et une enseigne représentant un griffon ailé. Les investigateurs pourront être amenés ici par Babbidge, qui s'y rendra le 21 mai au matin, ou par l'indice n° 6 trouvé chez Cosanostra.

Si l'on entre pour interroger l'herboriste, celui-ci ne répondra à aucune question, sauf si on lui propose un "pourboire" d'au moins cinquante francs ! Il racontera alors aux investigateurs tout ce qu'il sait, convaincu qu'il est qu'il n'y a rien de répréhensible dans son attitude.

M. Babbidge, expliquera-t-il, est déjà venu lui commander de nombreuses herbes et composantes chimiques, il y a de cela deux semaines. Il s'en souvient bien, car beaucoup d'éléments ont été difficiles à trouver. Mais du moment que le client paie...

Aujourd'hui, il est revenu et lui a demandé si quelqu'un n'était pas venu lui passer une commande exactement semblable. De fait, il y a bien eu un autre client qui désirait les mêmes ingrédients — un homme de grande taille, chauve et obèse, transpirant abondamment (ce qui correspond à toutes les descriptions de Cosanostra que pourront avoir entendues les investigateurs) — et qui est venu dans l'après-midi du 17 mai.

Babbidge lui a alors donné un billet de cent francs pour le prévenir si cet autre client revenait. L'herboriste a conservé la liste de tous les ingrédients, et la montrera volontiers aux investigateurs contre un autre billet de cinquante francs. Si un investigateur connaît le sort "Résurrection", il pourra reconnaître la fonction de ces composants en réussissant un jet de Mythe de Cthulhu.

L'embuscade

Si les investigateurs surveillent le domicile de Babbidge, le soir du 22, ils verront le professeur et le mystérieux vieillard sortir et monter en voiture. Ils partiront en direction du Quartier Latin, où ils se gareront place contrescarpe, avant de se diriger à pied rue du Pot-de-Fer. Si on les prend en filature, on pourra les entendre (Écouter) discuter à voix basse. Babbidge semblera tenter d'expliquer quelque chose à son compagnon.

Arrivés près de l'herboristerie (cf. plus haut), les deux hommes se mettront en faction dans l'ombre au coin de la rue du Pot-de-Fer et de la rue Mouffetard. Vers minuit, un homme de grande taille, emmitouflé dans un lourd manteau sortira d'une ruelle et se dirigera vers la boutique...

A vous de réagir en fonction de ce que décideront les investigateurs. Babbidge et Lucrèce sont armés de pistolets et Simon (car c'est bien lui) n'hésitera pas à invoquer une Horreur Chasseresse si le danger devient trop pressant.

Dans tous les cas, les trois PNJ devraient réussir à échapper aux investigateurs.

Meurtre dans la rue du Pot-de-Fer

Le lendemain de ce fiasco, le 23 mai, si les investigateurs retournent à l'herboristerie, ils constateront que celle-ci est fermée. Un personnage observateur remarquera éventuellement (Trouver Objet Caché) une traînée marron rouge qui a coulé sous la porte, qu'un jet de Chimie réussi identifiera comme étant du sang séché...

L'intérieur de l'échoppe est dans un désordre indescriptible et le malheureux herboriste gît par terre, sur le plancher, devant l'escalier qui descend à la cave. Son corps a été effroyablement mutilé et un jet de Médecine réussi apprendra que certaines parties — en particulier les muscles du torse et des cuisses — ont été "prélevées". Ce spectacle fera perdre 1D6 points de Santé Mentale aux investigateurs qui rateront leur jet de SAN.

La cave

Des taches de sang mènent à la cave dans laquelle on découvrira un tunnel s'enfonçant dans les profondeurs de la terre. La puanteur amère qui flottera ici apprendra à celui qui réussira un jet de Mythe de Cthulhu qu'il doit y avoir un ou plusieurs monstres mineurs du Mythe dans les parages.

En effet, le tunnel a été creusé par des Goules (qui ont tué l'herboriste) et quelques-unes (nombre à fixer en fonction de la puissance des investigateurs) sont encore dissimulées dans les coins sombres de la cave.

Le tunnel est raccordé à un véritable labyrinthe souterrain qui communique avec les Catacombes et s'étend sous tout Paris. Faites tout pour dissuader les personnages de se lancer dans une exploration hasardeuse où ils n'auront rien à gagner... si ce n'est un mauvais coup.

L'attaque des Goules

Le soir même du jour où les investigateurs auront retrouvé le corps de l'herboriste — le 24 mai — Babbidge et Cosanostra seront attaqués par des Goules contrôlées par Simon le Sodomite. Pour d'éventuels observateurs "planqués" en face de chez Babbidge, voici ce qui se passera :

Babbidge et le vieux bonhomme qu'il semble héberger ne bougeront pas de l'appartement du boulevard Saint-Germain de toute la journée. Soudain, vers 23 heures 30, des silhouettes indistinctes et contrefaites se hisseront silencieusement hors d'une plaque d'égout. Quatre de ces formes sombres sortiront ainsi à l'air libre avant de se diriger, d'un pas traînant et claudiquant, vers l'entrée du numéro 183. Elles monteront, dans le noir, jusqu'à l'appartement de Babbidge... avant de passer brutalement à l'attaque.

Les observateurs pourront alors entendre des cris et des coups de feu. Que les investigateurs leur portent ou non secours, vous devrez éviter de faire mourir Babbidge ou Lucrèce. Quant aux investigateurs... ils auront intérêt à être prudents, les Goules étant vraiment de sacrés adversaires.

Après le combat, Lucrèce et Babbidge dispenseront les premiers soins aux investigateurs qui auront été blessés. Ils leur raconteront alors tout ce qu'ils savent...

A la poursuite du sorcier

Le 24 mai au soir, peu avant que les Goules à ses ordres ne donnent l'assaut à l'immeuble de Babbidge, Simon le Sodomite prendra un train à la gare de Lyon, afin de se rendre jusqu'à son antre en Lozère. Une fois là-bas, il projette de libérer enfin le démon qui végète dans les profondeurs de la terre depuis l'aube des temps. Si les investigateurs le suivent, Simon tentera de les éliminer par tous les moyens.

Arrivé à Mende, chef-lieu de la Lozère, il s'introduira nuitamment dans le cimetière Saint-Roch et dans la cathédrale. Il récupérera ainsi les restes du cardinal qui l'a fait condamner (dont il veut se venger), ainsi que les cendres de tous ses acolytes sorciers brûlés au XIIème siècle, et les ranimera de la même façon que lui-même a été rappelé à la vie.

Les investigateurs risqueront d'avoir une sacrée surprise, quand ils retrouveront Simon réfugié dans les ruines de la tour de pierre qui fut son repaire et celui de sa secte de sorciers du XIIème siècle. Eux qui s'attendront à combattre un sorcier solitaire, se retrouveront confrontés à une vingtaine de mécréants qui les attendront de pied ferme, armés jusqu'aux dents de fourches, hallebardes, faux, haches, fléaux, pertuisanes, etc.



Les investigateurs devront compter davantage sur leur ruse que sur leur force et leur puissance de feu s'ils veulent s'en sortir vivants. N'hésitez pas à organiser quelques coups fourrés et embuscades sur la lande déserte des Causses...

Mende

Chef-lieu et préfecture de la Lozère, Mende ne compte que 12.113 habitants. L'ex-capitale du Gévaudan est une petite ville provinciale, enclavée au cœur du Massif central, blottie au creux d'une vallée encaissée du Lot.

Le voyage en train depuis Paris est harassant, car il dure plus de douze heures. Il faut changer de train à La Bastide pour emprunter une micheline le long de la ligne à voie unique du célèbre Translozérien.

Impossible de se perdre dans les rues étroites et sinueuses du Vieux-Mende, car les remparts médiévaux ramènent constamment le piéton vers le centre, où se trouve une cathédrale monumentale, trop grande pour une si petite ville. A la voir aujourd'hui si tranquille, on n'imaginerait pas toutes les horreurs qui furent commises ici autrefois au nom de la foi. Symbole du catholicisme au beau milieu d'un pays gagné par la Réforme, la devise de Mende est "Tenebrae eam non comprehendeunt" : "Les ténèbres (de l'hérésie) ne l'ont pas envahie".

Les investigateurs pourront être mis sur la piste de Simon à Mende, où auront été commis deux actes inexplicables :

- Des détraqués auront creusé un trou dans un enclos du cimetière dit "le trou aux sorciers". C'est là qu'on jetait au Moyen-Age les restes des hérétiques condamnés au bûcher.

- La même nuit, la tombe de Monseigneur d'Autrezec, au cœur de la cathédrale, aura été profanée. Ce célèbre prélat, qui fut archevêque de Mende de 1268 à 1325, est connu pour avoir fait brûler un grand nombre de sorciers. Aucun ossements n'a été retrouvé par les enquêteurs...



Aides de jeu

Personnages non-joueurs

Professeur Andrew Babbidge : avocat et juriste américain

FOR 12	**TAI 15**	**INT 14**	**APP 14**
PdV 14	**DEX 10**	**CON 13**	**POU 12**
EDU 19	**SAN 62**		

Compétences : Baratin 50 %, Bibliothèque 65 %, Chimie 15 %, Conduire une Automobile 30 %, Crédit 55 %, Discrétion 25 %, Droit (US) 85 %, Histoire 60 %, Mythe de Cthulhu 5 %, Parler Latin 40 % (Lire/Écrire Latin 80 %), Parler Français 40 %, Persuasion 65 %, Psychologie 50 %, Se Cacher 30 %, Trouver Objet Caché 40 %.

Armes :
- Revolver Colt calibre 45 ACP, 25 %, dmg 1D10 +2 (1 T/R).
- Fusil de chasse calibre 12, 45 %, dmg 4D6 (1 T/R)

Sorts : Résurrection, Flétrissement.

Le professeur est un homme de taille moyenne, plutôt corpulent. Il est toujours impeccablement habillé d'un costume coupé sur mesures et d'un gilet orné d'une montre gousset avec chaîne en or. Il porte une chevalière de la confrérie universitaire "Phi Beta Kappa". Son visage un peu rougeaud et ses joues bien pleines attestent qu'il a tendance à abuser des plaisirs de la table.

Babbidge est un honnête citoyen américain, et même un notable respecté dans sa petite ville provinciale et bigote d'Arkham, où il est établi comme avocat. Son meilleur ami est le docteur Willet, qui a été le héros d'une bien étrange affaire, au cours de laquelle l'un de ses patients — le jeune Charles Dexter Ward — sombra dans la folie... Babbidge, qui s'intéresse à l'occultisme, fut fasciné par cette histoire et supplia son ami de lui prêter certains documents qu'il avait découverts. Tout d'abord Willet refusa puis, fatigué par ses relances incessantes, accepta.

Babbidge lut avidement tous les manuscrits et apprit ainsi les deux sorts "Résurrection" et "Flétrissement". Incapable de résister à sa maladive curiosité, il décida de tester le premier. Comme il devait se rendre en Europe, il passa par Rome où il viola la sépulture de Lucrèce et récupéra ses restes.

Il se rendit ensuite à Paris, y rencontra Cosanostra et le décida à l'assister dans son expérience, laquelle fut couronnée de succès. Lucrèce s'installa chez Babbidge, à deux pas de l'École, où il commença à passer ses journées à lire...

Titus Lucretius Carus : poète-philosophe latin ressuscité

FOR 5	**TAI 12**	**INT 17**	**APP 13**
PdV 11	**DEX 14**	**CON 9**	**POU 17**
EDU 16	**SAN 70**		

Compétences : Astronomie 50 %, Archéologie 90 %, Anthropologie 30 %, Bibliothèque 40 %, Dissimulation 30 %, Écouter 45 %, Géologie 30 %, Histoire Antique 80 %, Lire et Écrire Latin 100 %, Grec 90 %, Médecine 15 %, Navigation 50 %, Persuasion 95 %, Se Cacher 40 %, Trouver Objet Caché 40 %.

Armes :
- Fusil de chasse calibre 20, 30 %, dmg 2D6.

Sorts : Flétrissement, Résurrection.

Philosophe et poète citoyen de Rome, la ville éternelle, Lucrèce vénérait le philosophe grec Epicure, dont il a développé la doctrine, l'*atomisme*, selon laquelle la matière serait composée de particules élémentaires indivisibles et si petites que l'œil ne peut les percevoir isolément...

Selon la légende, Lucrèce serait mort fou à lier à cause d'un philtre d'amour. Sans cesse balancé entre l'extase inspirée par la beauté du monde et l'horreur des carnages, il s'était pourtant évertué à conserver une attitude de détachement ascétique.

Dans ce scénario, Lucrèce apparaîtra aux investigateurs comme un vieillard chenu et malicieux. Il ne parle que latin et grec, mais tentera de cacher ce détail le plus longtemps possible.

Fasciné par le vingtième siècle et ses réalisations, il émet néanmoins des critiques lucides sur notre foi naïve dans les vertus du progrès.

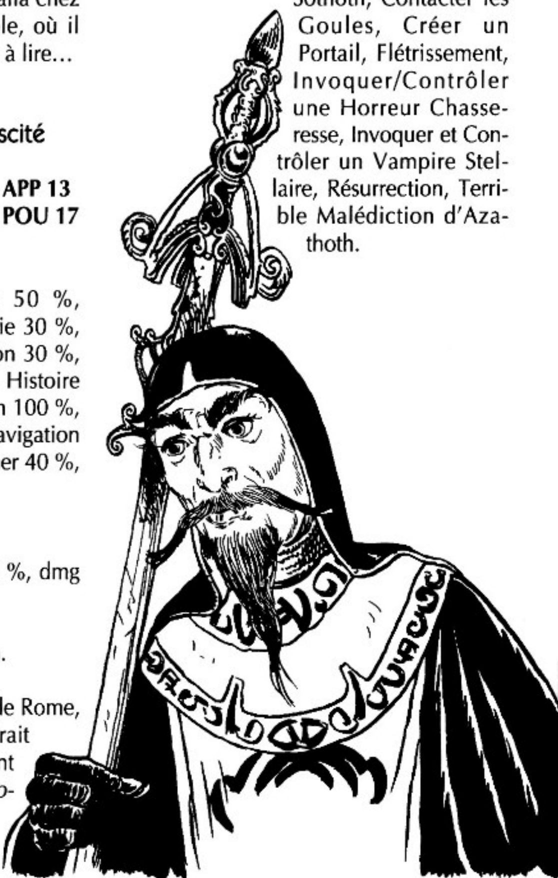
Simon le Sodomite : sorcier du XIIème siècle ressuscité

FOR 16	**TAI 16**	**INT 14**	**APP 09**
PdV 17	**DEX 13**	**CON 18**	**POU 22**
EDU 05	**SAN 0**		

Compétences : Discrétion 40 %, Dissimulation 60 %, Grimper 50 %, Mythe de Cthulhu 35 %, Occultisme 65 %, Sauter 60 %, Se Cacher 50 %, .

Armes :
- Dague de chasse, 50 % attaque, dmg 1D4 +2 +1D4
- Épée longue, 35 % attaque, 45 % parade, dmg 1D8 +1 +1D6.

Sorts : Appeler Nyogtha, Appeler Yog-Sothoth, Contacter les Goules, Créer un Portail, Flétrissement, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse, Invoquer et Contrôler un Vampire Stellaire, Résurrection, Terrible Malédiction d'Azathoth.



Indice n° 1 :
Article de journal découpé dans "L'Osservatore Romano" du 2 mai 1928 (en italien).

PROFANATION DE SÉPULTURE AU VATICAN

Avant-hier, mercredi, des gardes Suisses ont fait une bien triste découverte, dans le petit cimetière situé au pied du Mur de Léon IV. Parmi les sépultures remontant au Bas-Empire romain, une tombe a été trouvée ouverte, sa dalle repoussée sur le côté et brisée.

D'après la stèle, il s'agirait de la sépulture du célèbre poète-philosophe latin Lucrèce, le disciple d'Epicure. La tombe ne contenait aucun objet de valeur et on ne peut expliquer la profanation que par le geste d'un déséquilibré.

NR

Les Goules

	FOR	DEX	TAI	CON	PdV
n° 1	16	10	16	16	16
n° 2	12	14	11	8	10
n° 3	13	13	13	14	13
n° 4	10	12	14	9	12

Griffes : 30 %, dmg 1D6 +1D4 (2 attaques par tour).
Morsure : 30 %, dmg 1D6 +1D4 + harcèlement.
SAN : 1D6/0.

Chronologie

6 avril 1928 : Le Dr Willet explore les souterrains situés sous l'emplacement de l'ancienne ferme de Joseph Curwen (voir "L'Affaire Charles Dexter Ward").

13 avril : Willet dissout Curwen, réanimé par son descendant Charles Dexter Ward puis interné sous le nom de ce dernier qu'il a assassiné.

16 avril : Willet apprend à contre-cœur à Babbidge la formule qu'il a trouvée chez Curwen, le sort "Résurrection".

18 avril : Babbidge prend le bateau pour l'Europe.

24 avril : Babbidge débarque à Cherbourg.

29 avril : Dans un cimetière du Vatican, Babbidge vole les restes du philosophe romain Lucrèce (95-51 av. J.-C.)

30 avril : Babbidge arrive à Paris.

7 mai : Babbidge propose à Cosanostra d'essayer la formule.

12 mai : Réanimation de Lucrèce.

16 mai : Lucrèce s'installe chez Babbidge.

17 mai : Cosanostra déterre dans le cimetière du Montparnasse les restes de Simon le Sodomite, croyant prendre ceux de Fénelon, et le réanime à Sciences Po. Simon le tue et cache son cadavre dans un placard.

19 mai : La disparition de Cosanostra est constatée par la direction de Sciences Po qui engage les investigateurs pour le retrouver.

20 mai : Babbidge, qui a trouvé le corps de Cosanostra, dissout celui-ci dans de l'acide puis se met à la poursuite de son assassin.

21 mai : Babbidge soudoie un herboriste, le seul dans tout Paris à détenir les ingrédients nécessaires au sort "Résurrection", pour que celui-ci le prévienne si quelqu'un les lui demande.

22 mai : Prévenus par l'herboriste, Babbidge et Lucrèce tendent une embuscade à Simon venu chercher les composants. Simon s'échappe.

23 mai : Des Goules envoyées par Simon tuent l'herboriste.

24 mai : Les Goules attaquent Babbidge et Lucrèce. Simon s'enfuit en train vers le sud, vers son repaire en Lozère, pour ressusciter toute sa secte de sorciers...

Indice n° 4 :

BIOGRAPHIE DE M. DE FÉNELON

François de Salignac de la Mothe, dit Fénelon : Évêque et écrivain (1651-1715). Originaire de la noblesse périgourdine, il est ordonné prêtre à Saint-Sulpice en 1675, avant d'être aumônier des Nouvelles Catholiques (des jeunes protestantes récemment converties) entre 1678 et 1688. Précepteur du duc de Bourgogne en 1689, il est suspecté de quiétisme en 1691, ce qui vaut à sa disciple, Mme Guyon, d'être condamnée.

Archevêque de Cambrai en 1694, il est finalement condamné en 1699 sur intervention de Bossuet, pour son livre Explication des maximes des saints. Il se consacre ensuite jusqu'à sa mort à l'administration de son diocèse.

L'effet Lucrèce

"Dans le ciel capricieux, tourmenté, un visage immense nous souriait depuis un nuage. Il devint le chef d'un lion rugissant, avant de se dissoudre comme une coulée de cire. Obligeant, Lucrèce expliqua :
- Il arrive que de fines pellicules d'images se génèrent spontanément dans le ciel.
Comme si cela ne suffisait pas, deux sapins de Douglas, tout proches, s'enflammèrent soudain au même instant.
- Le vent frotte les arbres l'un contre l'autre. La friction les embrase.
Désormais, les bourrasques de pluie portées par le vent délogeaient les atomes de mon corps et de mon esprit, avec une telle rapidité qu'il me semblait que je n'avais pas fermé l'œil de la nuit. J'avais beaucoup perdu en densité, et j'avais grand besoin de manger pour combler ces failles.
Une part de moi demandait à l'autre : "Mais qu'est-ce qui me prend ? Des bourrasques ? Des atomes délogés ? Perdre en densité ?" Chancelante, je ne vis pas le serpent se faufilant dans les herbes, jusqu'à ce que quelqu'un crie "Attention !". Je me hâtai de secouer mon esprit vital pour qu'il pousse mon corps de côté (je quoi ?), mais Lucrèce cracha négligemment sur le reptile qui se tordit, se mordit la queue dans une ultime convulsion. Le Romain gloussa de satisfaction :
- Par chance, c'est un de ceux que la salive humaine empoisonne.
La tête me tournait. Dans le haut fourneau des nuages qui entraient en collision, des graines de feu s'entassaient. Un coup de foudre jaillit et s'écrasa au sol tout près de nous.
Qu'est-ce qui se passe ? Je vais vous le dire... Ces "pellicules" que vous voyez s'envoler, et venir frapper vos yeux, c'est la conception que notre ami, ici présent, avait de la vision. Voilà qu'elle prend corps devant nous, exactement comme si elle se révélait exacte ! Il en va de même pour tout le reste, aussi fou que ce semble ! Sa vision du monde nous affecte. D'une façon ou d'une autre, elle se projette (...).
Comme je le disais, il s'agit d'un problème local. La réalité se délabre quelque peu au voisinage de notre ami. Elle devient plus malléable et son imagination la façonne. Dieu sait s'il a toujours eu une imagination débordante ! (...)

Désormais, les terrains de l'Institut étaient hantés. Hantés sur le plan météorologique, optique et psychologique. On entendait des lions rugir dans le lointain. Des visages géants teintés d'écarlate par le crépuscule apparaissaient dans les nuages. Des orages éclataient et le vent soufflait en rafales furieuses en poussant des nuages aux formes étranges, galions gigantesques aux voiles superposées jusqu'à la stratosphère qui couraient dans le ciel. Des oiseaux "kamikazes" plongeaient du haut des cieux et des images fantômes rôdaient. Des transports amoureux s'emparaient des gens."

Extraits de *Ghost Lecturer* de Ian Watson

Indice n° 9 :
Une lettre postée de Providence, Rhode Island, USA :

Docteur Andrew Babbidge
183, Boulevard Saint-Germain
Paris, septième arrondissement.

Providence, le 15 mai 1928.

Cher Andy,

Je suis si peiné d'être privé de votre présence pour douze mois à partir de maintenant. Vous me manquez déjà. Tâchez de profiter pleinement de votre séjour en Europe pour y faire du tourisme ! Comment avez-vous trouvé Rome ? Avez-vous pu voir beaucoup de monuments en un temps aussi court ?

Plus sérieusement, laissez-moi au nom de notre amitié vous réitérer mon solennel avertissement de ne PAS utiliser la formule que vous possédez. Car rien de ce qui provient de ce monstre qu'était Joseph C. ne peut être inoffensif.

N'usez pas, je vous en conjure, de ce savoir maudit, laissez comme moi, tout ceci disparaître dans l'oubli miséricordieux.

Dans l'attente impatiente de vos nouvelles, gardez, cher Andy, le gage de mon amitié sincère.

Dr Marinus Bicknell Willet
10 Barnes Street
Providence
Rhode Island, U.S.A.

Indice n° 10 :
Un mot rédigé en latin, sans indication de destinataire, ni signature.

HOMO NECANDUS EST. CADAVER IN AQ FORTI DISSOLVENDUM NEC ALIQUID RETINENDUM. TACE UT POTES.

Ce qui signifie : "Il faut tuer l'homme. Le cadavre doit être dissous dans de l'eau-forte (= acide) et il ne faut rien en conserver. Garde le silence dans la mesure où tu le pourras."

Article paru dans *Le Soir* (grand quotidien parisien) le 18 mai 1928.



UN MYSTÉRIEUX VISITEUR DANS LE CIMETIÈRE DE FONTAINEBLEAU

Dans la nuit du 17 au 18 mai, le diacre Robert Mureau de l'église Saint-Jean l'Auxerrois à Fontainebleau a surpris un rôdeur dans l'ancien cimetière adjacent à son église. L'homme s'est enfui, mais le diacre a découvert une excavation fraîchement creusée dans une parcelle à l'abandon dont toutes les vieilles stèles ont depuis longtemps disparu. Le vol ne semble pas un motif valable pour expliquer cette profanation, mais la police du département de la Seine a été chargée d'enquêter.

LA GUERRE DES LOUPS

Par Denis Beck

Ce scénario pour Star Wars est destiné à un groupe de Rebelles plutôt expérimentés. Seule la première partie ayant été développée, le Maître de Jeu pourra modeler à sa guise le final, en s'inspirant des indications fournies à cet effet.
La présence d'un Jedi maîtrisant le pouvoir de Sens "Réception Télépathique" — ainsi que le pouvoir d'Altération "Télékinésie" — est indispensable. Les services d'un bon pilote sont également très appréciables...

Résumé de l'intrigue

Trois des plus grands pirates de la galaxie, les *Barons d'Acier*, ont décidé de s'associer afin de mener ensemble une opération de très grande envergure : capturer un vaisseau impérial transportant non seulement un trésor de guerre fabuleux provenant de la conquête de la planète Gholaan et du pillage de ses palais merveilleux, mais également les impôts prélevés pour le compte de Palpatine par le gouverneur de la planète Aosha. Il s'agit à la fois d'un fabuleux pactole, et d'un formidable défi à la témérité et à l'astuce des trois chefs pirates !

En effet, il va de soi qu'un tel transport fait l'objet d'une protection particulièrement étroite de la part des forces de l'Empire. Les richesses sont entreposées dans les soutes d'un destroyer stellaire, le *Poing de Justice*, escorté par une escadrille de chasseurs TIE. D'autre part, le secret de l'opération a été soigneusement gardé, et les Impériaux pensent sans doute que ce secret est leur meilleur atout. Grave erreur. En effet, les Barons ont été informés de l'opération par un espion qui se trouvait dans les parages de Gholaan lors du pillage de ce monde. Ils ont aussitôt décidé de se lancer dans une opération qui, ils l'espèrent, les fera entrer à jamais dans la légende de la piraterie interstellaire...

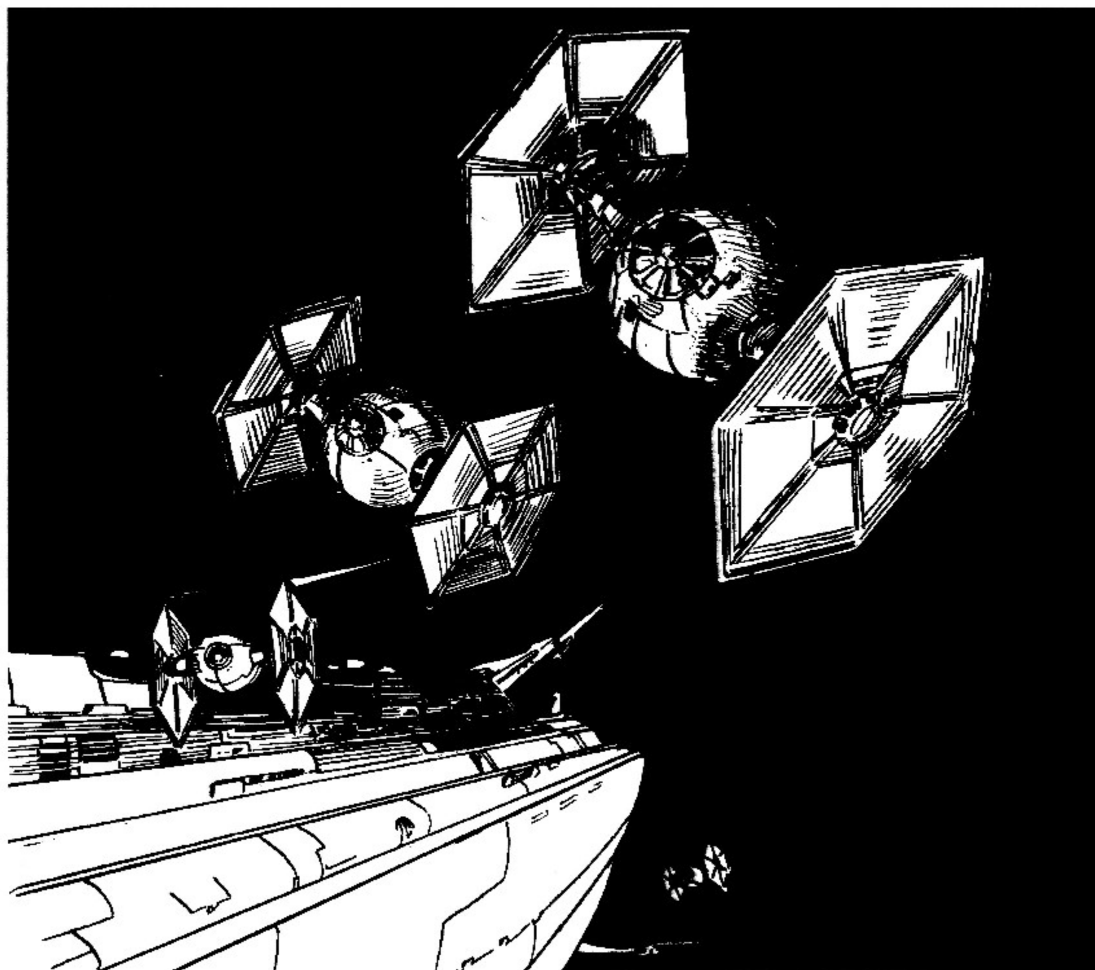
Bref aperçu des Rois de la Flibuste.

Les *Barons d'Acier* (voir le *Supplément*, volume 7) sont trois bandits psychotiques et particulièrement redoutables : Salah Manderh (la "Mante Noire"), Jekop de la Suiza (le "Valet de Cœur") et Torakh Song Pah (le "Moine Sanglant"). Ces trois individus se sont retrouvées incognito sur une planète isolée de la Tranche afin de régler les détails de l'opération.

Un premier point de discorde est alors apparu lors des discussions préliminaires. L'ampleur et l'importance de l'affaire ne pouvaient en effet occulter les dissensions et jalousies qui régnaient entre les trois pirates, dont chacun soupçonnait les deux autres de vouloir le "doubler". Il fut donc décidé, d'un commun accord, de *cloisonner* les opérations. Salah Manderh se retrouva ainsi chargée de se procurer les plans du *Poing de Justice* et de déterminer la localisation exacte des soutes contenant le trésor. Elle devait également mettre son vaisseau personnel — le *Crucificateur* — à la disposition des assaillants, afin que sa puissance de feu soit utilisée pour réduire au silence les défenses de l'Empire.

Jekop de la Suiza, quant à lui, avait pour tâche d'obtenir des informations confidentielles concernant la route du *Poing de Justice*, de manière à ce que soit connu l'endroit précis où son escorte et lui quitteraient l'hyperespace. De la sorte, le *Crucificateur* n'aurait plus qu'à ouvrir le feu par surprise sur des cibles faciles. Il lui fallait également fournir un petit vaisseau de couverture, bourré de matériel électronique capable de brouiller toutes les communications subspatiales de l'Empire.

Torakh Song Pah, enfin, devait se procurer la combinaison des soutes blindées,



des coffres et des verrouillages magnétiques qui protégeaient le trésor. On lui demanda également de fournir un contingent capable de prendre d'assaut le destroyer impérial. Cette unité devait — malgré les réticences de Salah Manderh — être embarquée à bord du *Crucificateur,* alors que le reste des effectifs était logé sur un petit transporteur bien armé qui avait mission de protéger le vaisseau du Valet de Cœur.

Une fois maîtres du *Poing de Justice,* les pirates étaient censés se répartir le butin sur place, le transférer sur leurs vaisseaux respectifs, puis regagner leurs bases. Il avait bien été, pendant un temps, envisagé de prendre les commandes du destroyer pour l'amener en "sécurité" afin de le dépecer ensuite tranquillement, mais cette option avait été abandonnée car elle présentait trop de risques.

Les opérations préliminaires se déroulèrent sans problème, et l'opération eut lieu comme prévu dans le secteur Myrkha... du moins au cours de sa phase initiale. En effet, une fois le convoyeur de l'Empire et son escorte hors de combat, le *Crucificateur* fit feu sur le vaisseau de Jekop et le détruisit en quelques instants. Le Valet de Cœur — qui s'apprêtait à regagner à ce moment précis son appareil à bord d'un chasseur Aile-X modifié — fut également l'objet d'une attaque surprise. Risquant le tout pour le tout, il choisit alors de faire un saut dans l'hyperespace, alors qu'un dernier coup de canon touchait ses propulseurs de plein fouet. Lorsqu'il revint dans l'espace normal quelque temps plus tard, son chasseur commença instantanément à se désagréger et il n'eut que le temps de lancer un SOS désespéré...

Sur ces entrefaites, le Moine et la Mante, après avoir sciemment éliminé leur complice, entreprirent de se partager le butin. La Mante s'appropria les impôts de l'Empire et le Moine s'adjugea le butin du pillage. Les deux larrons se séparèrent satisfaits, chacun ayant un projet urgent à réaliser...



Une récupération mouvementée

Chargés d'une mission de routine, les Rebelles quittent leur base de Kolaps IV à bord d'un appareil marchand flambant neuf — le *Foudre* — dont les papiers sont, pour une fois, parfaitement en règle. Il leur a été recommandé d'en prendre bien soin, car il est encore en "rodage". Son armement est celui d'un transport standard YT-1 300, auquel a été adjoint un turbolaser bitube.

Les PJ ont pour mission de se rendre sur la planète Querryl, dans le système Ogba, afin d'y livrer divers composants électroniques, ainsi que des pièces manufacturées. La livraison doit se faire le plus légalement du monde, dans un hangar de l'astroport d'Augustine, la principale ville de la planète. Une fois leur mission accomplie, ils devront rejoindre leur base, à moins qu'une mission urgente ne leur soit confiée par le contact de l'Alliance sur Augustine, un marchand sullustain du nom de Willep'.

Le *Foudre* vient juste de quitter l'hyperespace. Il est en vue de Querryl lorsque ses senseurs captent un appel de détresse extrêmement ténu malgré sa proximité. Presque au même moment, le pilote aperçoit sur bâbord la carcasse d'un vaisseau de petite taille : une sorte de chasseur qui a manifestement subi des dégâts considérables. Le vaisseau achève de se désagréger alors que les aventuriers s'en approchent. La silhouette d'un scaphandre flottant dans l'espace se découpe alors nettement sur la face éclairée de Querryl...

Les manœuvres d'approche ne devraient guère effrayer un bon pilote (jet moyen de *Transports Spatiaux*), non plus que la récupération du scaphandre. Libre à vous, cependant, de corser les choses en faisant intervenir quelques impondérables (morceaux du chasseur détruit se rapprochant dangereusement du *Foudre,* hoquets de moteur, etc.) Après tout, le sauvetage d'un homme dans l'espace n'est pas un exercice de tout repos !

Un hôte à bord

Le naufragé est enfin hissé sur le *Foudre.* Débarrassé de sa tenue et à peine remis de ses émotions, il remercie ses sauveurs et leur jure une amitié éternelle. Après s'être présenté comme étant Kall Tibber, un aventurier et explorateur, l'homme affirme avoir été attaqué par des chasseurs de l'Empire et n'avoir dû son salut qu'à la fuite.

Note : les débris de son vaisseau ne permettent pas, bien évidemment, de remarquer qu'il s'agissait d'un Aile-X *modifié...*

Kall se révèle d'emblée un homme sympathique et charmeur. Ses longs cheveux bouclés et ses yeux verts, son visage honnête et franc, ainsi que son sourire enjoué, concourent à en faire une personnalité au charisme indéniable. Il reste néanmoins très discret sur ses démêlés avec l'Empire, même s'il laisse sous entendre qu'il est impliqué dans une affaire de première importance. Il ne prétend à aucun moment être un membre de l'Alliance et demande simplement à ses sauveteurs de le déposer à l'astroport d'Augustine.

Essayez de titiller la curiosité de vos joueurs d'entrée de jeu. Jekop — puisqu'il s'agit bien de lui — doit très vite les intriguer afin qu'ils s'intéressent à lui et acceptent de coopérer lorsque celui-ci le leur proposera.

Arrivée à Augustine

Le *Foudre se* pose sans autre problème sur l'astroport d'Augustine. Jekop aura été dissimulé dans l'une des caches que l'on trouve habituellement à bord des vaisseaux de l'Alliance, et la visite de routine des fonctionnaires de l'Empire ne sera qu'une formalité.

A ce stade de l'aventure, la situation du Valet de Cœur est plus que délicate. En effet, il sait à présent que le Moine et la Mante ont conspiré afin de provoquer sa perte. Il est donc capital pour lui de conserver l'anonymat et de se faire oublier quelque temps... au moins tant qu'il n'aura pas réuni ses hommes afin de monter une opération de représailles. Mais, pour cela, il lui faut se procurer de l'argent et certains renseignements.

A proximité de Querryl se trouve un astéroïde qui sert de base d'opération à une bande de flibustiers de sa connaissance. Ces malandrins sont commandés par le capitaine Johnbar, un truand de la pire espèce, qui a une dette d'honneur à son égard. Jekop a dans l'idée de lui envoyer des émissaires...

Il fait cette proposition aux aventuriers alors que ceux-ci s'apprêtent à décharger leur cargaison :

- *Ecoutez, je ne vous cache pas que l'Empire me cause quelques soucis... A ce propos, j'ai un service à vous demander. Si je veux m'en sortir, le temps presse. Un de mes amis vit actuellement sur un astéroïde en orbite autour de cette planète. Allez le voir de ma part et portez-lui ce message* (il leur remet une tige enregistreuse). *Il vous communiquera en retour des renseignements concernant l'Empire, que je comptais utiliser pour mon propre usage, mais je les partagerai volontiers avec vous. Pour ma part, je suis contraint de rester sur Augustine, afin de régler quelques affaires urgentes. Aidez-moi, je vous en conjure. J'ai besoin de vous !*

Jekop met tout son charisme dans la balance. Il est évident que pour des Rebelles, la perspective de récolter des informations sur l'Empire est toujours intéressante. De toute manière, que risquent-ils ? Jekop leur propose simplement de se retrouver le lendemain, lorsque les deux lunes de Querryl se lèveront de concert à l'horizon...

Si les aventuriers refusent, ils seront arraisonnés sur le chemin du retour par Johnbar qui les fera parler et leur remettra un pli pour Jekop en échange de la vie sauve (se reporter au chapitre "Où l'on retrouve Jekop"). Si les aventuriers acceptent, Jekop les quittera et se fondra dans les rues d'Augustine. Il fera bien attention à ne pas être suivi et — de toute façon — ne fera rien de bien compromettant... si ce n'est traîner dans des bars louches, les oreilles aux aguets.

Arraisonnement dans l'espace !

Le *Foudre* vient de reprendre l'air, alors que les aventuriers ont livré la marchandise au hangar D. Comme prévu, tout s'est déroulé sans anicroche. Leur contact sullustain s'est montré volubile et enthousiaste, mais n'a guère pu renseigner les PJ sur les dernières rumeurs provenant des mondes de l'Empire. En revanche, il a remis au groupe une vieille unité D2 qui sera des plus utiles à la base de Kolaps IV (les Rebelles pourront utiliser ce Droïd jusqu'à la fin de l'aventure). C'est l'esprit serein que les Rebelles peuvent mettre le cap sur l'astéroïde désigné par Jekop. S'ils décident d'écouter le message que Jekop leur a remis, ils découvriront que ce dernier a dit la vérité. La teneur en est la suivante :

Vieux pirate,

Je suis dans la tempête. Mes deux associés se sont ligués contre moi et j'ai failli passer l'arme à gauche. Je suis seul et sans alliés pour l'instant. Je réclame ton aide au nom de ce que tu me dois. Les émissaires que je t'envoie sont de braves gars, ne les abîme pas. Donne-leur de l'argent pour moi, ainsi que des renseignements sur mes deux ennemis si tu en as. Fais-moi part également de tout renseignement que tu pourrais avoir concernant mes hommes, ainsi que de tout mouvement de l'Empire dans le secteur Myrkha.

Souviens-toi de ta dette.

J.

Alors que le *Foudre* s'approche de l'astéroïde, à la recherche d'une station de surface, un vaisseau surgit de derrière la face cachée du bloc rocheux : une petite corvette ventrue, hérissée de lasers. Elle adresse aussitôt un coup de semonce aux intrus et leur intime l'ordre de mettre en panne. C'est un modèle de corvette corellienne modifié (voir caractéristiques dans les règles p. 120. Ajouter 2 turbolasers bitubes à l'avant et une dizaine d'autres... factices !). Ce vaisseau est de surcroît équipé d'un projecteur de rayons tracteurs.

Si vos joueurs souhaitent engager le combat, laissez leurs PJ se battre jusqu'à ce que leur vaisseau commence à encaisser des dommages inquiétants. Lorsque vous estimerez que les réjouissances auront assez duré (c'est-à-dire lorsque les pirates seront persuadés que le vaisseau arraisonné ne se rendra pas), ayez recours au rayon tracteur...

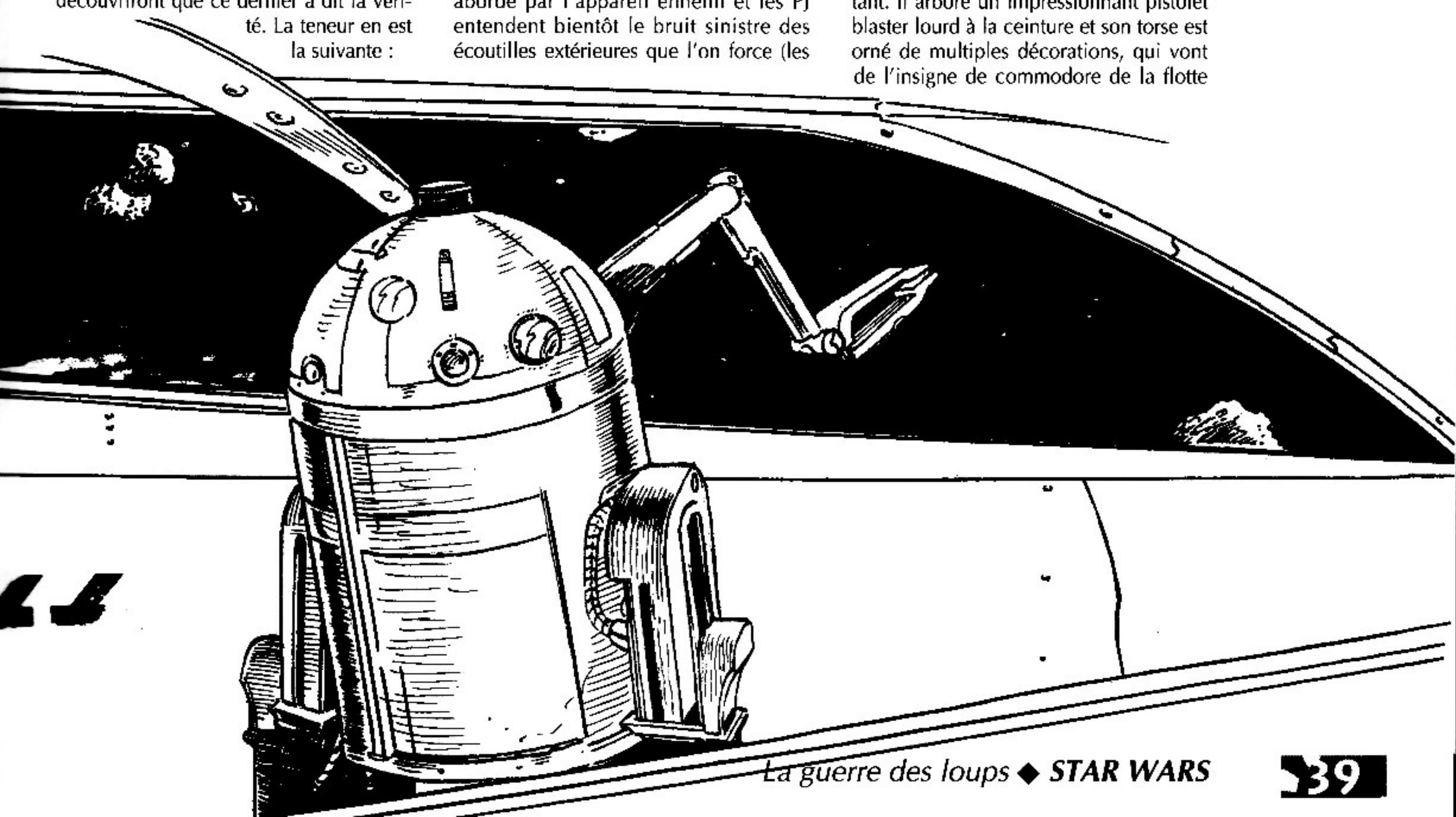
Une fois immobilisé, le *Foudre* est abordé par l'appareil ennemi et les PJ entendent bientôt le bruit sinistre des écoutilles extérieures que l'on force (les pirates ne perdront pas leur temps à demander qu'on leur ouvre !). Les assaillants étant largement plus d'une centaine, toute velléité de combat est de toute évidence vouée à l'échec. Les Rebelles, une fois capturés, sont enfermés dans un sas d'expulsion, à bord du vaisseau pirate.

- Et pas d'entourloupe, hein mes gaillards ? Au premier qui bronche, j'ouvre la porte..côté extérieur ! Ah ! Ah !

Les prisonniers sentent alors frémir les structures de la corvette, tandis que celle-ci met le cap vers une destination inconnue... Un moment plus tard, le sifflement caractéristique des turbines d'atterrissage révèle que le vaisseau a déjà rejoint sa base. Après encore une heure d'attente environ, une dizaine de pirates viennent enfin chercher les PJ. Ils les fouillent minutieusement (et s'emparent de la tige enregistreuse de Jekop si celle-ci n'est pas dissimulée adroitement) et les emmènent dans un dédale de couloirs rocheux...

Face à Johnbar

Les Rebelles arrivent bientôt dans une pièce de grandes dimensions, également taillée dans la roche. Des tentures précieuses et de multiples bibelots décorent l'endroit, lui donnant un indéniable cachet baroque. Une large baie vitrée s'ouvre sur l'un des côtés de la pièce et permet d'observer la lente rotation de Querryl en contrebas. Un homme de grande taille, vêtu d'une tenue de pilote usagée, est vautré dans un siège pivotant. Il arbore un impressionnant pistolet blaster lourd à la ceinture et son torse est orné de multiples décorations, qui vont de l'insigne de commodore de la flotte



impériale à celui de capitaine des forces de l'Alliance. Le visage de ce peu commode individu est encadré d'une barbe rousse flamboyante. Un faisceau laser d'un vert fantomatique jaillit en permanence de ce qui fut jadis son œil droit (ce gadget lui permet avant tout de désigner clairement la personne à laquelle il parle ; il peut néanmoins le faire disparaître ou en augmenter la puissance jusqu'à en faire un instrument de torture particulièrement douloureux...).

Johnbar — puisqu'il s'agit de lui — est entouré d'une dizaine de femmes accortes et lascives, et d'autant de lieutenants aux mines patibulaires. Des gardes et des serviteurs déambulent en permanence dans la pièce.

Lorsque les Rebelles comparaissent devant lui, le chef des pirates les accueille avec un rire tonitruant qui s'achève en ricanement sadique. S'il n'a pas encore pris connaissance du message de Jekop, il se montre particulièrement féroce :

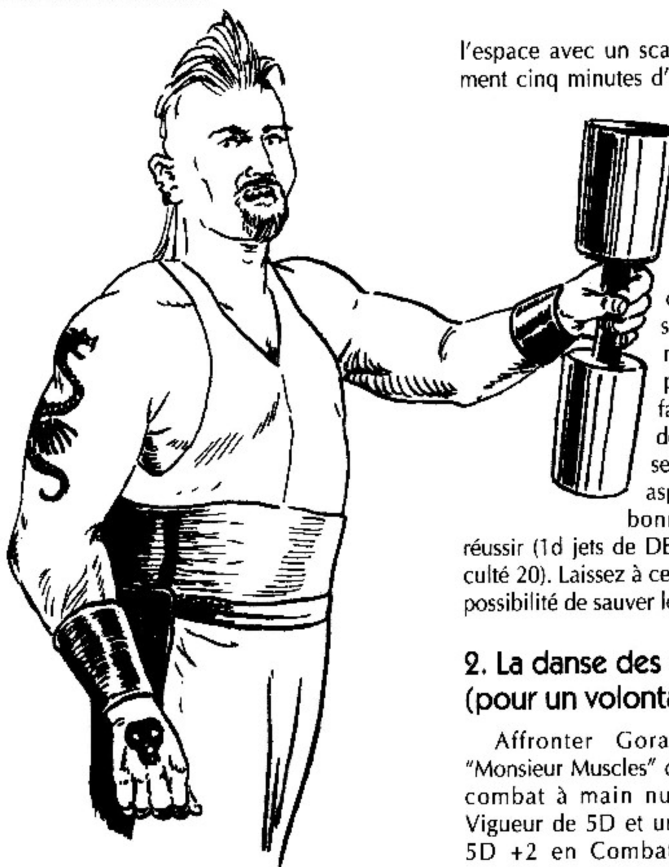
- *Bienvenue dans ma base spatiale, futurs défunts ! Je suis Johnbar le Cruel, prince flibustier et maître de l'espace sur cinq parsecs à la ronde. Quelle folie vous a poussés à venir rôder comme des Mynocks autour de mon repaire ? Êtes-vous des agents de l'Empire ou des prêcheurs de l'Alliance qui viennent pleurnicher afin de quémander mon aide ? Dans les deux cas, vous avez fait le voyage pour rien ! Mais rassurez-vous, vous n'aurez pas à supporter les embarras du retour. Finis les désagréments des voyages spatiaux et le mal des planètes. Tous ces soucis ne signifieront bientôt plus rien pour vous ! Et yohoho, une bouteille de Zomba !*

Johnbar se renseignera sur les éventuelles possibilités de rançons, mais les PJ ne valant pas grand-chose, il optera pour une mise à mort rapide.

Les Rebelles ont donc tout intérêt à révéler le but de leur mission et à remettre la missive de Jekop. Dans ce cas, Johnbar grommelle la plus effrayante liste de jurons entendus de ce côté de la galaxie depuis très longtemps, avant de vociférer :

- *Très bien, j'ai une dette à respecter, et je la respecterai, car grand est mon sens de l'honneur. Je vais faire remettre en état votre vaisseau et vous aurez les renseignements que Jekop me demande.*

Les PJ peuvent, s'ils y pensent, s'enquérir auprès de Johnbar de l'identité réelle de Jekop. Le pirate ne leur dira alors pratiquement rien. Lorsqu'ils croiront être enfin sortis d'affaire, le "prince flibustier", à moitié ivre, se montrera soudain moins coopérant...



- *On ne quitte pas ma base comme ça ! Il faut une rançon, quelle qu'elle soit. Voyons un peu comment vous allez vous débrouiller face au Test des Pirates !*

Le Test des Pirates

Un grondement de joie des flibustiers salue la perspective des réjouissances à venir. Les Rebelles vont en effet être soumis à quatre épreuves destinées à prouver leur force et leur adresse. A vous d'en rajouter si vous souhaitez développer un peu cet aspect de l'aventure :

1. La balade dans les étoiles (pour tous)

Le vaisseau de Johnbar survole l'astéroïde. Le but du jeu consiste à sortir dans l'espace avec un scaphandre et seulement cinq minutes d'oxygène. La sortie se fait par le sas de tribord, et le retour par le sas bâbord. Le scaphandre est équipé de propulseurs, mais ceux-ci n'ont que trente secondes d'autonomie (ce n'est pas précisé). Ensuite, il faut se hisser le long de la coque du vaisseau en s'aidant des aspérités. Il faut une bonne dextérité pour réussir (1d jets de DEX, facteur de difficulté 20). Laissez à ceux qui réussiront la possibilité de sauver les autres.

2. La danse des os brisés (pour un volontaire)

Affronter Gorafh Balkhan, le "Monsieur Muscles" de la base, dans un combat à main nue. Gorafh a une Vigueur de 5D et une compétence de 5D +2 en Combat à Mains Nues. Tricheries possibles...

3. Le parcours du mécano (pour un volontaire)

Cette épreuve se déroule dans la salle des machines d'un gros vaisseau pirate. En partant de la soute, un PJ doit atteindre le compartiment des moteurs et récupérer un billet d'un crédit tout à côté du caisson des propulseurs. Il lui faudra tantôt courir pour éviter les jets d'acide, tantôt ramper dans un boyau (jets de déplacements, difficulté au choix du MJ). Il devra également éviter les Droïds de réparation qui le prendront pour une "anomalie de fonctionnement" (Droïds standard, tous attributs et compétences à 2D), et, peut être, une créature plus ou moins féroce qui a élu domicile depuis bien longtemps dans un coin douillet de la salle des machines (caractéristiques et armes : 3D).

Le Zomba :
une boisson pour les vrais aventuriers !

Selon la classification définie par l'université de Corruscant, le Zomba, ou "Sang de Limace Spatiale", est (dixit) :."un breuvage toxique et hallucinogène extrêmement dangereux qui a, entre autres, la propriété d'éclaircir l'iris des yeux quand il est consommé pur". Le premier verre de Zomba ne fait que 1D de dommages à son consommateur. Le second, s'il est bu dans les 24 heures, cause 2D de dommages. Le troisième, 3D, etc.

Mais, le plus difficile est de ne PAS se resservir !

En effet, chaque fois qu'un PJ en boira un verre, demandez-lui un jet de Résistance *difficile* pour qu'il ne s'en resserve pas un autre. A chaque jet raté, il sera en proie à des hallucinations étonnantes (ex. : croire que son ami de toujours est en fait Palpatine déguisé, trouver soudain un "extraordinaire sex appeal" à tous les Wookiees présents, être convaincu de son invisibilité, etc.).

4. La cueillette des cailloux (pour tous)

Une course en landspeeder à la surface de l'astéroïde. Défense de quitter le canyon, de s'élever à plus de cinq mètres d'altitude et de foncer à moins de 200 km/h. Facteur de difficulté 20. Bien entendu, si le speeder pirate a une maniabilité de 2D, celui des PJ a une maniabilité de 1D seulement...

S'ils s'en sortent bien, les PJ s'attireront le respect des pirates, qui les inviteront à un banquet de départ ("Et yohoho, une bouteille de Zomba !").

Où l'on retrouve Jekop

Jekop est ponctuel de nature. Il attend donc les PJ à l'heure convenue, dans un bar situé à proximité de l'astroport d'Augustine. Après les avoir calmés un peu avec de pieux mensonges (les Rebelles n'auront peut-être pas apprécié d'avoir été envoyés dans un repaire de pirates), il prend rapidement connaissance des informations communiquées par Johnbar...

Apparemment, sa bande a été dispersée après l'annonce de sa mort. Jekop décide donc de tout raconter aux personnages (il a besoin d'eux dans la lutte qu'il compte mener contre la Mante et le Moine). Il leur propose de les guider jusqu'à sa base secrète où se trouvent des renseignements importants concernant l'Empire. Une fois en sûreté dans sa base, lui-même pourra refaire ses forces et se préparer à la revanche.

Pour l'instant, il demande simplement aux PJ de l'emmener jusqu'à cette installation dont il leur communique les coordonnées.

La base se trouve sur une petite planète à faible gravité, couverte de lacs et de forêts gigantesques. Le *Foudre* y arrive après un voyage dans l'hyperespace de trois jours. Jekop guide le vaisseau jusqu'au cratère d'un volcan au fond duquel il demande que l'on se pose. Il invite ensuite les PJ à l'accompagner afin que leur unité D2 puisse emmagasiner les informations promises...

Embuscade !

Jekop a malheureusement été précédé par Vallak, l'un des principaux lieutenants de la Mante. Celle-ci — doutant de la mort du Baron et connaissant l'emplacement sa base secrète — a envoyé sur place une escouade de pirates. Comme elle a l'intuition que Jekop reviendra s'il est parvenu à échapper à la mort, elle a décidé de dépêcher un groupe bien armé. Vallak a réussi à neutraliser les défenses de la petite base et à poster ses hommes à l'intérieur même des installations.

Celles-ci comptent une vingtaine de salles, disposées en rayons autour d'un poste de commandement. Le plan de Vallak consiste à laisser le groupe progresser jusqu'à la pièce centrale, puis à attaquer sur plusieurs fronts afin de le soumettre à des tirs croisés.

Ce n'est qu'à mi-chemin que Jekop se rend compte que sa base a été investie. Il préviend alors brièvement les PJ et les guide jusqu'à l'armurerie, plutôt que vers le poste de commandement central. Voyant cela, Vallak lance immédiatement son attaque.

Note : les pirates sont au nombre de 20. Ils ont une Vigueur de 2D, et leur compétence en Blaster et en Arme Blanche est de 3D (hormis Vallak qui a 4D). Ils sont armés de sabres et de blasters de sport.

Au cours du combat, Jekop reconnaît Vallak et demande aux PJ de seulement le blesser afin de pouvoir l'interroger par la suite.

Il reste à espérer que le combat tournera à l'avantage des PJ et que Vallak sera neutralisé...

L'interrogatoire de Vallak

Ayant remis les défenses de sa base en état, Jekop souhaite maintenant interroger Vallak, mais celui-ci refuse de parler et de révéler où se trouve la Mante.

Si les PJ n'y pensent pas d'eux même, Jekop demande au Jedi du groupe s'il ne peut sonder l'esprit de Vallak afin d'en savoir davantage (il connaît les compétences des Jedi pour en avoir entendu parler lors de son séjour au sein de la Rébellion). Il serait souhaitable qu'au cours du combat, Jekop ait sauvé la vie du PJ en question afin d'avoir une bonne raison de l'obliger. En effet, la demande de Jekop n'est guère en rapport avec le code d'honneur des Jedi... bien qu'il s'agisse, d'une certaine manière, de lutter contre le Mal.

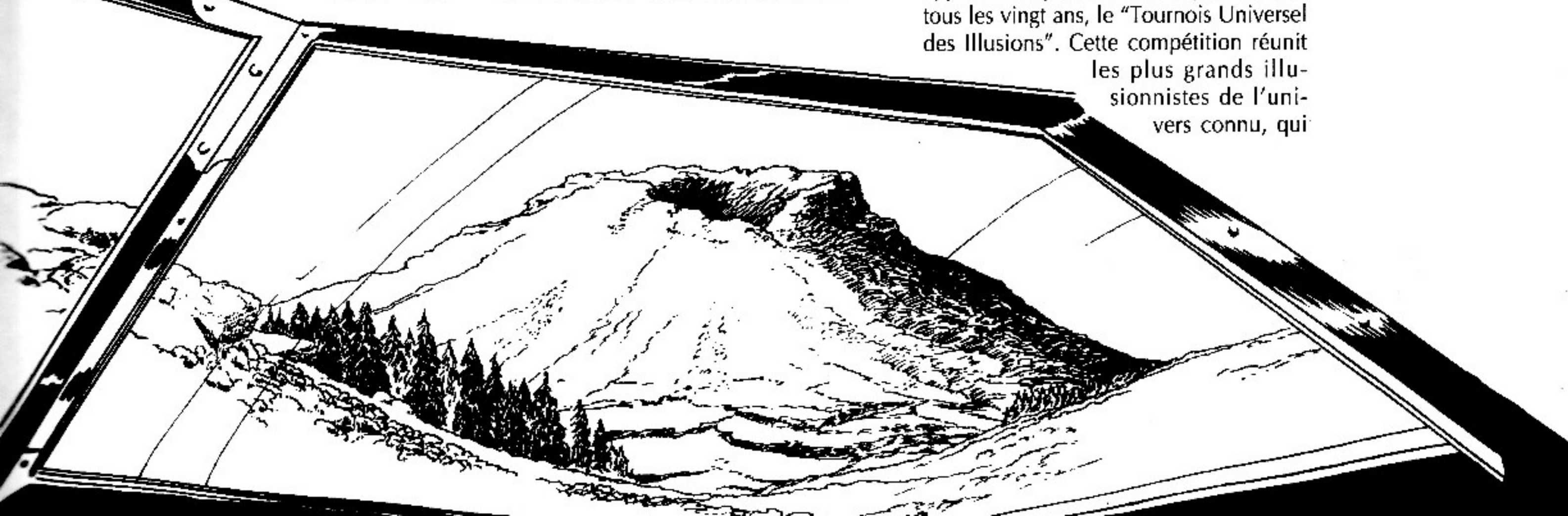
Confrontez vos joueurs à ce dilemme. Si le Jedi se refuse à utiliser la Force, Jekop utilise la torture afin d'extorquer des renseignements à son prisonnier. Dans tous les cas de figure, il finit par apprendre que la Mante se trouve sur une planète nommée Villona, dans le système Villa. Elle y aurait retrouvé la piste d'un certain Ignaz Legval (voir le *Supplément* n° 7, p. 12 pour en savoir plus sur cet individu).

Jekop demande aux PJ de lui prêter main forte. Il avance comme arguments qu'ils sont maintenant connus pour être ses alliés, et qu'ils sont ainsi devenus — tout comme lui — des parias traqués par les tueurs de la Mante. De plus, les informations qu'il leur avait promises ont été détruites lors de la désactivation des défenses par Vallak, alors...

La planète des illusions

Après un saut en hyperespace de quatre jours, le *Foudre* arrive à proximité de Villona et se dirige sans être inquiété vers l'astroport de Merlinois, la capitale. La civilisation ne s'est répandue ici que sur la moitié d'un continent, et Merlinois ressemble davantage à un assemblage de maisons basses du type Mos Esley, qu'à une vraie métropole planétaire.

Il n'y a qu'une toute petite garnison de l'Empire sur Villona et les formalités administratives sont rapidement expédiées. Les PJ remarquent néanmoins le nombre anormalement important de vaisseaux garés sur l'astroport ou évoluant en orbite. Une fois à terre, ils apprennent que Merlinois reçoit, comme tous les vingt ans, le "Tournois Universel des Illusions". Cette compétition réunit les plus grands illusionnistes de l'univers connu, qui



s'affrontent durant une semaine devant un jury de professionnels avertis.

S'ils décrivent la Mante au fonctionnaire de l'astroport, celui-ci déclare n'avoir jamais vu une telle personne. S'ils jettent un œil sur le programme des festivités, ils découvre cependant qu'un certain Ignaz Legval doit se produire dans deux jours au Grand Amphithéâtre...

Les PJ apprennent incidemment qu'ils ne peuvent pas se rendre au centre ville, où se trouvent les meilleures auberges, ni même assister aux festivités — toutes les places sont réservées depuis longtemps ! Le seul moyen permettant d'accéder au centre ville consisterait pour le groupe à se faire passer pour une troupe d'illusionnistes venus concourir ! Dans ce cas, un fonctionnaire les guide vers un bureau où ils doivent produire un échantillon de leur "Art" devant un jury de présélection. Il ne devrait pas être difficile, avec un peu d'esbroufe — et les talents d'un Jedi — de convaincre le jury que la nouvelle troupe qui vient d'arriver est tout à fait compétente. Les PJ peuvent ensuite prendre leurs quartiers à l'auberge de la Licorne Bleue, pas très loin du Grand Amphithéâtre.



Les charmes de Merlinois

Une fois à l'auberge, les PJ peuvent se mettre en quête de la Mante, mais leur enquête sera vaine. Ils découvrent seulement l'ambiance délirante qui règne autour du Tournois. Tous les illusionnistes étant logés en ville, il est évident que les plaisanteries ne vont pas manquer...

Décrivez Merlinois comme un endroit situé à mi-chemin du Bagdad des 1001 nuits et de la forêt de Brocéliande. La ville est riche en animations, de jour comme de nuit, et vous pouvez largement occuper vos PJ durant leurs deux jours de répit en inventant quelques intrigues parallèles ou secondaires. Faites-leur rencontrer beaucoup de personnes étranges et mystérieuses... bref, jouez à fond la carte du mystère et du dépaysement !

Les illusionnistes étant des gens taquins par essence, voici une table d'événements destinée à égayer les journées de vos PJ. En cas de besoin, lancez 1D pour savoir ce qui se produit :

1. Une fausse arrestation par des soldats de l'Empire (les illusions volent en éclat au premier coup de blaster).
2. Un vrai règlement de compte entre chasseurs de primes.
3. Un illusionniste perd le contrôle de son illusion (une araignée géante qui jongle avec des bouteilles de rhum explosives), alors qu'il tente de mettre un peu d'animation dans une taverne où enquêtent les PJ.
4. Un farfadet télépathe, ayant lu dans l'esprit des PJ qu'ils recherchent la Mante, donne l'aspect de celle-ci à un Wookiee qui boit tranquillement dans une arrière-salle. L'illusion dure jusqu'au premier sang !
5. Un prestidigitateur particulièrement adroit dérobe plusieurs objets de valeur aux PJ. Il ne sera pas facile de le retrouver !
6. Un groupe d'illusionnistes religieux et une trentaine de fidèles se jettent sur les PJ en les traitant d'hérétiques. Quand les magiciens commencent à employer leurs pouvoirs, tout change d'aspect (lieu, combattants, etc.).

Mort d'un Illusionniste

Le jour de la représentation d'Ignaz est enfin arrivé. L'homme se produit au centre du Grand Amphithéâtre, où il commence par créer l'illusion d'une créature monstrueuse ressemblant à un Rankor.

Mais, alors qu'il est en train de faire évoluer la créature sous les acclamations du public, il semble soudain être la proie d'un malaise. Il pousse un cri étouffé et sa créature fantasmatique se retourne brusquement vers lui et se met à le déchiqueter. La panique s'empare alors de l'assistance. C'est à ce moment que les PJ aperçoivent enfin la Mante...

Debout près d'un pilier de l'amphithéâtre, elle contemple le spectacle avec délectation (elle vient de lancer un dard paralysant sur Ignaz).

Apercevant les PJ et Jekop qui se dirigent vers elle, elle prend aussitôt la fuite.

Organisez une course poursuite dans les rues de Merlinois.

La Mante s'empare d'une moto jet et fonce vers l'astroport. Multipliez les incidents de poursuite, mais arrangez-vous néanmoins pour que la pirate puisse regagner son vaisseau (un transport classique, discrétion oblige) et prendre l'air.

Le *Foudre* devra alors continuer la poursuite dans l'espace.

Curieusement, le vaisseau ennemi ne tente pas de plonger dans l'hyperespace. Le *Foudre* finit par aborder l'appareil de la Mante, selon une technique inspirée par Jekop. Il n'y a personne à bord...

Un examen des données de l'ordinateur de bord indique toutefois deux pistes. La première est une adresse, celle de la Société de Travaux et d'Ingénierie Kordil, située sur une planète du système Thren, Hollon III. La seconde a la forme d'une série de coordonnées.

Manifestement, la Mante s'est échappée par un moyen ou un autre... à moins qu'elle ne soit en fait restée sur à Merlinois. Comme il est trop tard pour se lancer à sa recherche, Jekop propose d'aller sur Hollon III.

Où l'on retrouve la piste du Moine

Hollon III est une planète industrielle. Tous les membres de la société Kordil font partie d'une secte et travaillent à un mystérieux projet dont personne ne sait rien. Ce qui est certain, toutefois, c'est que tous les mois un vaisseau quitte Hollon III pour une destination inconnue. C'est justement le cas le lendemain de l'arrivée des PJ...

Ceux-ci disposent donc d'une journée pour s'introduire dans les locaux de la Kordil et pénétrer dans le vaisseau en question, pour découvrir que le plan de vol aboutit aux même coordonnées que

celles découvertes dans le vaisseau de la Mante !

Le meilleur plan consiste alors à s'emparer de l'équipage du vaisseau et à se rendre à l'endroit convenu.

La pyramide de la mort

Le vaisseau piloté par les Rebelles surgit dans l'espace normal à proximité d'une station spatiale en orbite autour d'une planète déserte. La station spatiale en question a une forme qui évoque une pyramide en construction. C'est le "temple" que le Moine s'est toujours juré de construire à la gloire de Kordil, son dieu.

Les PJ vont devoir se faire passer pour un équipage venu faire une livraison de produits divers pour pénétrer dans la base. A l'aide du D2, ils peuvent localiser la salle des coffres et récupérer le butin dérobé par le Moine lors de l'attaque contre l'Empire.

Ils trouvent également des documents concernant les patrouilles de l'Empire, certaines concentrations de flottes, des décryptages de messages codés, etc.

L'opération à l'intérieur de la pyramide ne doit pas être une partie de plaisir, puisque, toute proportion gardée, celle-ci ressemble un peu à l'Etoile de la Mort !

De plus, les PJ ont tout intérêt à détruire la base du Moine, car elle représente un danger réel pour l'Alliance... au même titre qu'une base impériale.

Arrangez-vous pour que le final soit apocalyptique. Vous pouvez ainsi organiser un duel entre Jekop et le Moine, tandis que les Rebelles s'enfuient à bord de leur vaisseau et que la base est ravagée par les explosions. Vous ménagerez ainsi un élément de suspense : Jekop a-t-il ou non survécu à l'explosion de la base ?

JEKOP DE LA SUIZA : Le Valet de Cœur

Race : humaine
Âge : ? (apparemment 30 ans)
Poids : 79 kg
Sexe : masculin
Taille : 1m 82

DEXTÉRITÉ	**3D**
Arme Blanche	5D
Blaster	4D
Esquive	4D
Parade Arme Blanche	5D
Parade Mains Nues 4D	
SAVOIR	**4D**
Cultures Extraterrestres	5D +1
Tactique Combats Spatiaux	4D +2
MÉCANIQUE	**2D +2**
Armement de Vaisseau de Guerre	3D
Astrogation	4D +1
Senseurs	5D
Pilotage de Vaisseau de Guerre	4D
Répulseurs	3D +1
PERCEPTION	**4D**
Commandement	5D
Escroquerie	6D
Persuasion	6D
Recherche	4D +1
VIGUEUR	**3D**
Combat Mains Nues	4D
Résistance	5D
TECHNIQUE	**3D**
Démolition	5D
Réparation d'Armure	3D +2
Sécurité	4D +2

Description physique : Un bellâtre blond aux longs cheveux bouclés et aux yeux verts. Doté d'une musculature harmonieuse, Jekop porte toujours des vêtements chamarrés à la dernière mode.

Équipement : Un blaster de sport (dommages 3D +1), un beau sabre ornementé (VIG + 2D), une armure dissimulée sous les vêtements (protection 1D, pas de pénalité à la Dex), un bloc de données.

Présentation : Chevaleresque, séduisant, courageux et astucieux, Jekop aime les actions pleines de panache et les jolies femmes.

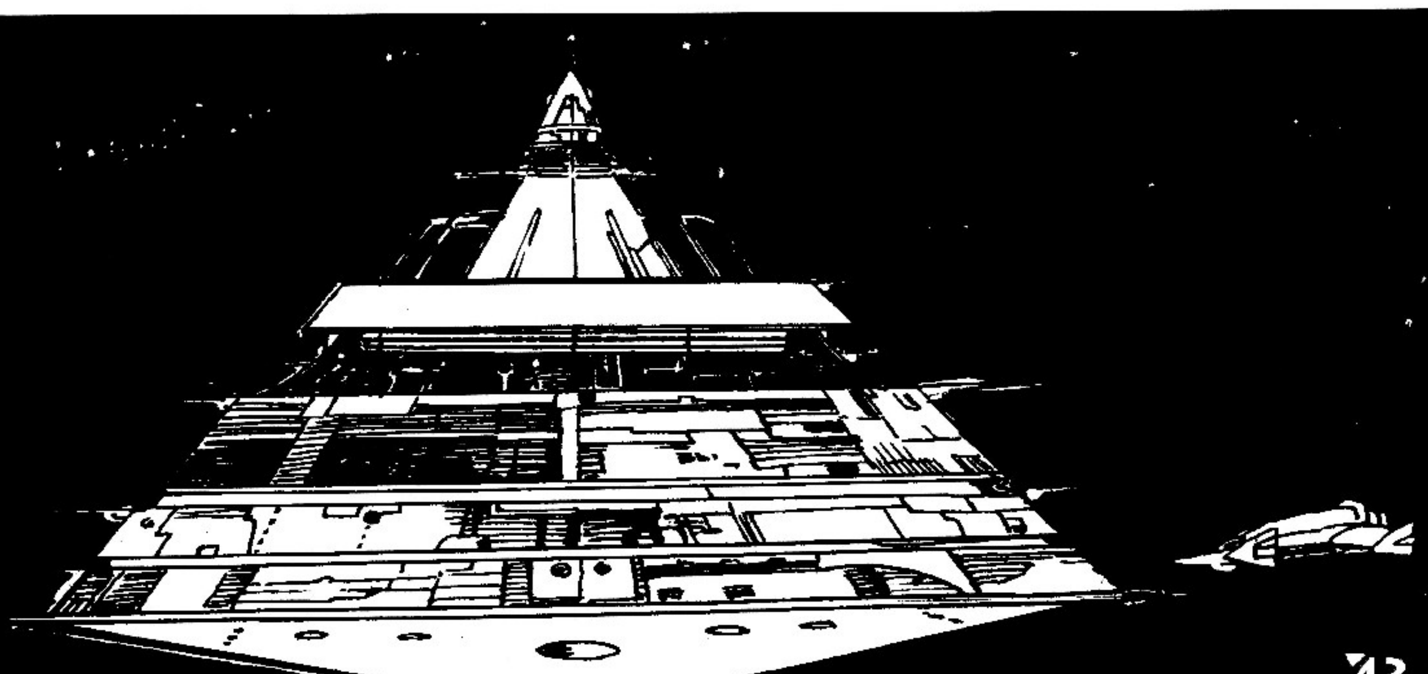
Personnalité : Orgueilleux, vantard, séducteur.

Citation : "Allons bon, messieurs, nous n'allons pas nous énerver pour si peu. Et si je vous tuais, pour commencer ? Ah, ah, ah ! Rassurez-vous, je plaisante !"

Épilogue

Une fois de retour sur Kolaps IV, les Rebelles sont félicités pour leur action d'éclat. Et, qui sait, peut être se sont-ils liés d'amitié avec Jekop, qui pourrait faire un allié de poids pour l'Alliance.

Par ailleurs, ils ont gagné une ennemie mortelle en la personne de la Mante Noire. Et elle n'est pas du genre à pardonner à ceux qui l'ont offensée...



ROCS AND ORQUES ALTITUDE

Par Christophe LOYRE

A l'occasion de son traditionnel Festival Ludique International, la pittoresque ville médiévale de Parthenay a, cette année encore, accueilli la Coupe de France de Warhammer, le jeu de rôle fantastique. Cette deuxième édition a remporté un franc succès puisqu'une centaine de participants, venus de tous les coins de l'hexagone, se sont cordialement affrontés sur ce scénario original que, nous l'espérons, vous aurez plaisir à découvrir.

L'histoire

L'action se situe au cœur des Montagnes Grises qui séparent la Bretonnie du Reikland à l'ouest de l'Empire, en l'an 1262. Les PJ sont tous originaires de cette région et, plus particulièrement, de deux très vieilles baronnies du nord de Parravon. Deux d'entre eux sont issus de la maison d'Arnoul De Montières, deux autres sont des partisans du baron Rodolphe De Montières. Le cinquième est, pour sa part, originaire de Karak Varn. En voyage dans la région de Parravon, il rejoint le groupe des quatre aventuriers à la demande des deux barons afin de servir en quelque sorte d'arbitre lors de la réunification des clans.

SCÉNARIO OFFICIEL DE LA 2e COUPE DE FRANCE DE WARHAMMER FLIP 1994

Les deux familles De Montières veulent en effet se réconcilier en mariant le fils d'Arnoul à la fille de Rodolphe. Le symbole de la famille — un étendard du nom d'Isgaral — doit être recousu à cette occasion, après avoir été déchiré au moment de la séparation des familles.

Malheureusement, les deux morceaux de l'Isgaral sont volés au cours de la cérémonie alors que les PJ en avaient la garde. Ces derniers partent aussitôt à sa recherche, ce qui les conduit à poursuivre un demi-orque, Wargs Monterrs. Celui-ci, aidé par le maître-forgeron Hans Orst, veut absolument se venger d'Arnoul De Montières...

Retour vers le futur

Depuis 956, cette baronnie est divisée après avoir été un temps dirigée par la très glorieuse famille des De Montières. Cette famille de barons a régné, dans la paix et la prospérité, sur toute la région centrale des Montagnes Grises, jusqu'aux portes de Parravon.

D'origine bretonne, elle avait réussi à arracher cette région riche en matières premières des mains des différentes tribus orques qui l'habitaient. Ces combats se sont déroulés au cours des années 859/872 et furent brillamment remportés par les humains, les troupes ayant été galvanisées par la présence de l'Isgaral (voir encadré).

Depuis ce jour, les De Montières ont fait prospérer leur domaine autour de l'Isgaral, qui était à la fois la bannière de la famille et le symbole de leur puissance.

Or, comme souvent quand une autorité doit être partagée, les esprits des dirigeants se sont lentement transformés au fil des ans, l'avidité et la mégalomanie gagnant progressivement les âmes les plus faibles. C'est ainsi que, trois générations à peine après la victoire sur les orques, les deux fils du défunt baron Alban De Montières s'entre-déchirèrent pour le pouvoir (955).

Leur querelle se focalisa rapidement sur la possession de la bannière familiale. Au cours de la bagarre qui les oppo-

L'Isgaral

L'Isgaral est la bannière ancestrale des De Montières. Elle fut confectionnée par la femme du premier baron, qui la broda à la veille de la campagne militaire qui devait conduire son mari à une victoire éclatante sur l'ensemble des tribus orques de la région.

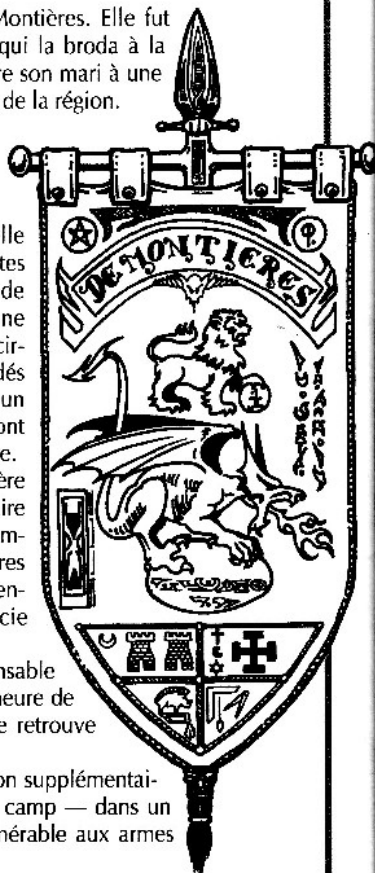
On prétend que cette femme avait des pouvoirs surnaturels et qu'elle adorait son époux. La confection de la bannière lui prit une année entière de travail.

L'Isgaral a été réalisée dans un tissu dont elle seule connaissait la véritable composition. Toutes ses broderies sont faites de fils d'or, d'argent et de mithril. La particularité de ce tissu est qu'aucune impureté ne peut le souiller, il garde en toutes circonstances sa blancheur immaculée. Y sont brodés les armoiries de la famille, à savoir un dragon et un lion, ainsi qu'un certain nombre de symboles dont la signification reste aujourd'hui encore un mystère.

Les propriétés de l'Isgaral sont telles qu'il confère en principe à son possesseur la puissance nécessaire pour vaincre n'importe quel ennemi. Tous les combattants se trouvant dans un rayon de 200 mètres autour de lui se retrouvent alors quasiment insensibles aux coups, alors que son porteur bénéficie d'une quasi immortalité.

Pour restaurer l'Isgaral déchiré, il est indispensable que deux jeunes filles vierges le recousent. Une heure de travail est alors nécessaire pour que la bannière retrouve toute sa puissance.

En termes de jeu, l'Isgaral fournit une protection supplémentaire de 3 points d'armure aux combattants de son camp — dans un rayon de 200 mètres — et son porteur est invulnérable aux armes non magiques.



cadet tenta de s'emparer de l'étendard et son aîné s'y opposa en l'empoignant fermement. Ce qui devait arriver arriva : il se déchira. Le premier fils prit alors la partie qu'il tenait et quitta le château paternel avec ses partisans.

Depuis ce triste jour, les deux frères et leurs descendants n'ont cessé de s'affronter pour la domination de la région, sans que l'un des partis parvienne jamais à imposer sa volonté à l'autre. Ces affrontements ont bien évidemment laissé toute liberté d'action aux survivants des tribus orques, qui en ont profité pour reconquérir progressivement les territoires perdus.

Épisode 1 : La cérémonie

Le décor

La partie débute au moment de la cérémonie qui doit réunifier définitivement la famille. Les barons Arnoul et Rodolphe De Montières sont conscients que leur fin est proche (Arnoul a 71 ans et Rodolphe 69) et c'est pour eux l'occasion de sceller un pacte qui signifiera la fin de leur lutte fratricide. Deux événements majeurs doivent sceller cette réconciliation : le mariage des héritiers uniques de chacune des branches (Mathilde et Flodoard De Montières, qui s'aiment sincèrement) et la reconstitution de la bannière familiale (l'oriflamme autrefois déchiré devra être recousu par deux jeunes filles vierges et pures pour que sa puissance renaisse).

La cérémonie se déroule dans un endroit totalement neutre, n'appartenant à aucun des deux barons : le temple du village de Fortroc, lieu de culte d'où toutes les armes sont bannies.

Les deux délégations (cinquante individus de part et d'autre) sont composées exclusivement des personnalités de chaque cour et d'une vingtaine d'hommes d'arme (normalement désarmés). L'atmosphère reste néanmoins assez tendue et la méfiance règne.

Pendant la durée de la célébration et jusqu'au moment de leur réunion, les deux morceaux de la bannière sont gardés dans une salle par deux représentants de chaque famille, plus une personne extérieure censée être garante, de par sa neutralité, de la bonne tenue de chacun des partis.

Les représentants sont choisis par les futurs époux parmi leurs proches. Flodoard, le fils d'Arnoul, et Mathilde, la fille de Rodolphe, choisissent chacun deux des PJ, qui ont tous la ferme volonté de voir leurs maîtres unis par le mariage, afin que la paix règne à nouveau entre les deux factions familiales.

Le dernier PJ, en sa qualité d'étranger, doit veiller à ce que tout se déroule dans les règles. En contrepartie, la baronnie réunifiée lui offrira ce qu'il était venu chercher lors de son voyage.



Le vol

Alors que la fête bat son plein et que les convives commencent à se détendre en liant connaissance avec leurs ennemis d'antan, les deux morceaux de la bannière sont dérobés !

Le vol s'effectue dans la plus grande panique, alors qu'un brouillard très épais envahit les lieux. Les invités suffoquent et sont pris d'une toux rauque avant de perdre connaissance. Même les plus résistants ne peuvent tenir face à ce "nuage toxique" d'une blancheur malsaine. Le seul détail anormal que peuvent relever les plus endurants est la présence de plusieurs êtres répandant une odeur nauséabonde (des demi-orques). Les PJ ne peuvent, quant à eux, distinguer que des ombres. Les personnes se trouvant à l'extérieur des bâtiments sont toutes assommées avant d'avoir pu réagir.

La plupart des convives reprennent connaissance environ une heure après le vol, un laps de temps suffisant pour que les voleurs s'enfuient après avoir effacé derrière eux la majorité des indices. Au bout de quelques instants, la disparition de l'Isgaral est constatée, ce qui déclenche une agitation et une tension sans précédent. Les deux clans s'accusent mutuellement d'avoir monté un guet-apens pour s'emparer de la précieuse bannière. Tour à tour, chacun des convives est suspecté.

Après deux heures d'âpres discussions et de disputes, la sagesse des maîtres de maison ramène le calme chez les plus jeunes et les partisans de la violence. Les cinq gardes (les PJ) de l'Isgaral sont alors chargés de le retrouver au plus vite, afin de prouver leur innocence et — surtout — de permettre enfin le rapprochement entre les deux familles. Ils doivent ramener la bannière au château de Rodolphe, où les barons et les futurs époux les attendront pour terminer la cérémonie.

Épisode 2 : L'enquête

Dans le temple

Les invités

Comme l'ensemble des convives a connu le même sort que les PJ, personne n'a une idée exacte du déroulement du vol. Toutefois, les avis concordent sur le fait qu'il y avait plusieurs voleurs qui savaient parfaitement ce qu'ils faisaient, car ils ont agi très rapidement. Plusieurs parures de bijoux ont également été dérobées aux dames présentes.

Les traces laissées par les voleurs

Il est possible de relever différents détails susceptibles d'orienter les PJ sur la piste de voleurs non humains. Ainsi, à l'intérieur du temple, les demi-orques ne se sont pas donné la peine d'effacer leurs traces !

De plus, il est facile de comprendre que le brouillard était d'origine magique, puisque les PJ ne trouveront dans le temple aucune trace de résidus de produits "chimiques" ou autre dérivé.

Note pour le MJ : Faites en sorte que les aventuriers découvrent un minimum d'indices. Il peut s'agir, par exemple, de marques de boue laissées par des bottes trop larges pour des humains, ou encore de traces "malsaines" (Orque s'est gratté un bubon qui a éclaté durant le vol...).

Dans la bibliothèque du temple...

Les aventuriers pourront consulter un ouvrage résumant les propriétés exceptionnelles de l'Isgaral. En effet, même s'ils savent comme la majorité des gens que la bannière a des pouvoirs magiques, ils ignorent sa véritable puissance. Pour tous les convives de la cérémonie, mis à part les deux barons, l'Isgaral ne représente d'ailleurs guère plus que le symbole et la gloire d'une famille autrefois unie.

Aux alentours du temple

Les traces

L'extérieur du temple a été parfaitement nettoyé. Seules les traces d'une invocation restent encore visibles, dans l'un des nombreux recoins du bâtiment. Il s'agit de symboles à moitié effacés, tracés dans le sol par Wargs — le chef des demi-orques — et des restes calcinés des composants qu'il a employés. Le sort utilisé est plus puissant que tous ceux qu'il est censé connaître. En fait, c'était une préparation "prête à l'emploi", à usage unique, qu'il s'était procurée au cours de l'un de ses nombreux voyages.

Au village

Une activité inhabituelle règne au village. Des étrangers sont en effet venus ces derniers jours. Arrivés avec deux chariots vides, ils sont repartis précipitamment en pleine nuit avec un lourd chargement, sans que personne ne sache ce qu'ils étaient venus chercher (leurs chariots ont été remplis d'armes !).

Des ombres ont été aperçues dans le secteur du temple, la nuit précédant la cérémonie (des demi-orques chargés de faire un repérage des lieux). Un certain nombre des étrangers se sont également rendus à l'auberge. Leurs visages étaient dissimulés par des capuches et leurs bourses bien garnies. Un enfant dira que l'un d'entre eux devait être malade, car il avait une peau jaunâtre et le visage plein de gros boutons...

On trouve dans ce village modeste de 500 habitants une impressionnante forge, qui emploie une dizaine de personnes. Si les PJ s'intéressent de plus près à sa production, ils remarqueront (par des "chutes" de fonderie) qu'un grand nombre d'armes semblent y avoir été fabriquées, bien que le propriétaire, Hans Orst, le nie.

Une attaque manquée

Une journée à peine après le vol de la bannière, une rumeur parvient aux oreilles des PJ : une horde d'orques en possession d'un pavillon blanc et or aurait ravagé un village voisin — Ruclair — à 10 km de Fortroc. En fait, si les PJ se rendent sur place, ils pourront constater que les pertes des orques ont été très lourdes. Ils n'ont dû la réussite de leur coup de force qu'à leur supériorité numérique et à l'armement particulièrement efficace dont étaient dotés une dizaine d'entre eux. Les armes en question proviennent, bien entendu, de la grande forge de Fortroc. Cet événement va déclencher un vent de panique dans la région, tous les autochtones étant convaincus que les hordes du passé sont de retour...



Si les survivants de Ruclair sont interrogés, ils mentionneront une bannière flamboyante brandie par un orque. Celui-ci avait quelques traits humains, mais semblait surtout en proie à une forte démence.

Si les PJ se sont renseignés sur les pouvoirs de l'Isgaral, ils pourront déduire qu'il n'ont pas été employés ici. En fait, les orques ont simplement recousu la bannière sans précautions particulières, ne sachant pas, ignorants qu'ils étaient que seules deux vierges peuvent lui rendre ses vertus...

Deux jeunes filles enlevées à Fortroc

Après leur difficile succès lors de l'attaque de Ruclair, le forgeron Hans Orst les ayant renseignés sur ce point, les orques ont enlevé deux jeunes filles. Cet événement doit en principe faire "monter la pression" chez les PJ car, dorénavant, les orques ont tous les atouts en main pour utiliser correctement l'Isgaral.

Le rapt se déroule alors que les aventuriers se trouvent loin du village, de sorte qu'ils ne puissent pas s'y opposer directement. Toutefois, s'ils sont rapides, ils pourront éventuellement arriver sur les lieux de l'enlèvement au moment où les ravisseurs viennent juste de partir. Une poursuite effrénée pourra alors s'engager avec la meute de monstres.

Pour cet épisode, vous pouvez vous inspirer du passage du *Seigneur des Anneaux* où Légolas, Gimli et Aragorn sont à la recherche des orques qui ont enlevés les hobbits. Il serait préférable que les PJ ne rattrapent pas les ravisseurs, afin d'attiser leur animosité à l'encontre de Wargs. Que ce moment soit néanmoins l'occasion d'accélérer le rythme du scénario. D'autant que, le chef demi-orque ayant laissé derrière lui quelques "hommes", ceux-ci essaieront de tendre une embuscade aux aventuriers.

Les PJ doivent interroger les parents des jeunes filles, qui ont assisté à l'enlèvement. Ils sont très atteints psychologiquement par le drame. Une paranoïa aiguë touche la mère comme le père. Ils craignent tout le monde et se protègent le visage au moindre mouvement brusque. Dès que la disparition de leurs filles est évoquée, ils éclatent en sanglots, rendant leur interrogatoire encore plus difficile. Au bout de quelques temps, ils finissent par révéler que plusieurs monstres sont entrés de force dans leur maison. Pendant qu'ils s'emparaient de leurs

enfants, l'un d'entre eux dansait et chantait en sautant sur les meubles. Il semblait être le chef (c'était Wargs) et ne cessait de répéter :

- *Je suis l'héritier des De Monterrs, bientôt je serai le plus puissant des trois branches de la famille...*

Le reste de ses paroles était incompréhensible.

Il est probable, que les PJ essaient de comprendre le sens des paroles de Wargs. En consultant un ouvrage sur la généalogie des De Montières (que les clercs du temple de Fortroc tiennent scrupuleusement à jour), ils remarqueront un nom rayé sous Rodolphe De Montières, à côté de Mathilde. Au bout de quelques minutes, ils pourront déchiffrer avec difficulté : *OLGA DE MONTIERES*.

Ils apprendront, s'ils questionnent les plus vieux prêtres du temple à ce sujet, qu'Olga a été abandonnée dans la montagne trois mois après sa naissance car elle présentait certains signes d'infirmité.

Variante : Pour corser l'aventure, vous pouvez faire en sorte que les orques de Wargs s'intéressent à l'un des PJ... surtout si une jeune fille vierge fait partie du groupe.

Épisode 3 : Sur la piste

Les PJ partent à la recherche du repaire de Wargs. Il leur faut pour cela ratisser les montagnes où se sont rassemblées les bandes d'orques qui ravagent la région. Deux jours de marche vont être nécessaires pour arriver jusqu'aux anciennes mines où se cache le demi-orque.

En cours de route, les aventuriers sont informés de la présence inhabituelle d'orques dans le secteur par deux chasseurs ayant eu maille à partir avec certains d'entre eux. Un berger peut aussi leur dire qu'il a remarqué plusieurs bandes de ces monstres convergeant vers la zone indiquée par les chasseurs. C'est d'ailleurs l'une d'entre elles qui a massacré son troupeau et tué son fils, le pauvre bougre n'a rien pu faire d'autre que s'enfuir. Cela fait trois jours maintenant qu'il marche dans l'espoir de se réfugier à Fortroc.

Durant le voyage, le groupe des PJ pourra être agressé par quelques orques en patrouille. Ce type de rencontre sera de plus en plus fréquent au fur et à mesure qu'ils approcheront du repaire. Il sera, bien sûr, conseillé de les éviter. Faites comprendre aux aventuriers qu'il n'auront personne pour les épauler en cas de pépin. De surcroît, s'ils ne font pas preuve d'une saine prudence, ces rencontres ne seront plus le fruit du hasard, les orques essayant méthodiquement de les trouver pour les supprimer.

Épisode 4 : Que de monde

Après avoir évité ou éliminé plusieurs sentinelles, les PJ découvrent enfin le camp de Wargs, installé à l'intérieur d'une ancienne mine abandonnée, composée de dizaines de kilomètres de galeries et de salles. Cela suffit amplement pour accueillir les guerriers des tribus que Wargs a réussi à unifier...

Des groupes de dix à vingt-cinq guerriers orques ou demi-orques arrivent régulièrement toutes les cinq à dix heures. L'assaut final contre les deux baronnies divisées sera lancé depuis cet endroit. Plus de cinq cents orques grouillent déjà dans les galeries. Le repaire est en constante effervescence.

Il est aisé de repérer la grande tente en cuir du chef. Elle est défendue par sa "garde personnelle" : ses quatorze frères et sœurs et quelques fidèles guerriers.

Wargs s'applique à employer le langage occidental avec ses frères et sœurs. C'est en effet pour lui une marque de supériorité qui le distingue des simples guerriers qu'il dirige. Son élocution est loin d'être parfaite, mais il reste compréhensible, même pour un humain.

Une attaque frontale de la part des PJ serait suicidaire, aussi poussez-les plutôt à tenter de s'infiltrer discrètement dans le campement. S'ils arrivent à atteindre la tente de Wargs, ils pourront l'entendre discuter avec sa garde, alors qu'il tient l'Isgaral — encore une fois déchiré — dans ses mains. Il informera ses cadets que le lendemain ils devront, avec une vingtaine de guerriers et les deux vierges, former une "procession" jusqu'au lac Potosi, afin que les jeunes prisonnières puissent rendre à la bannière toute sa puissance originelle.

Si les PJ s'aventurent plus profondément dans les galeries, ils apercevront assez rapidement une cage métallique suspendue au plafond avec, à l'intérieur, les deux jeunes filles enlevées. Une dizaine de gardes seront postés autour du "cachot aérien" et des badauds graviteront constamment dans les environs.

Les chariots contenant les armes et les armures fabriquées par Hans Orst se trouvent également à quelques dizaines de mètres de l'entrée. Cinq guerriers sont chargés d'équiper correctement les nouveaux arrivants.

Dans tous les cas, il sera très difficile de pénétrer dans le complexe minier. Il est cependant indispensable qu'au moins un des aventuriers puisse s'y infiltrer pour repérer les lieux et prendre connaissance des plans de Wargs. N'hésitez pas à donner des sueurs froides au(x) PJ chargé(s) de cette mission, la tension au sein du groupe devant être très forte à ce stade du scénario. Les PJ restants à l'extérieur du camp pourront toujours tenter de faire diversion... au péril de leur vie. Il serait préférable que les aventuriers ne réussissent pas récupérer la bannière à ce moment-là. Attendre le lendemain pour attaquer la procession serait en effet plus judicieux de leur part.



Épisode 5 : L'Isgaral

Les PJ doivent absolument récupérer la bannière. Leur fougue et leur imagination débordante étant traditionnellement incontrôlables, il va de soi que vous devrez vous adapter à leurs idées et à leurs plans farfelus.

S'ils jouent avec finesse, ils devraient essayer de récupérer l'Isgaral lors de la procession qui doit la mener jusqu'au lac Potosi. Grâce à un repérage sommaire, ils pourront rapidement remarquer l'endroit idéal pour une telle attaque. Il s'agit d'un défilé se trouvant à mi-chemin entre le camp et le lac. Ils n'auront plus qu'à élaborer un plan qui tiendra compte de leur infériorité numérique. N'oubliez pas que les deux jeunes filles enlevées au village sont présentes au cœur de la troupe des demi-orques.

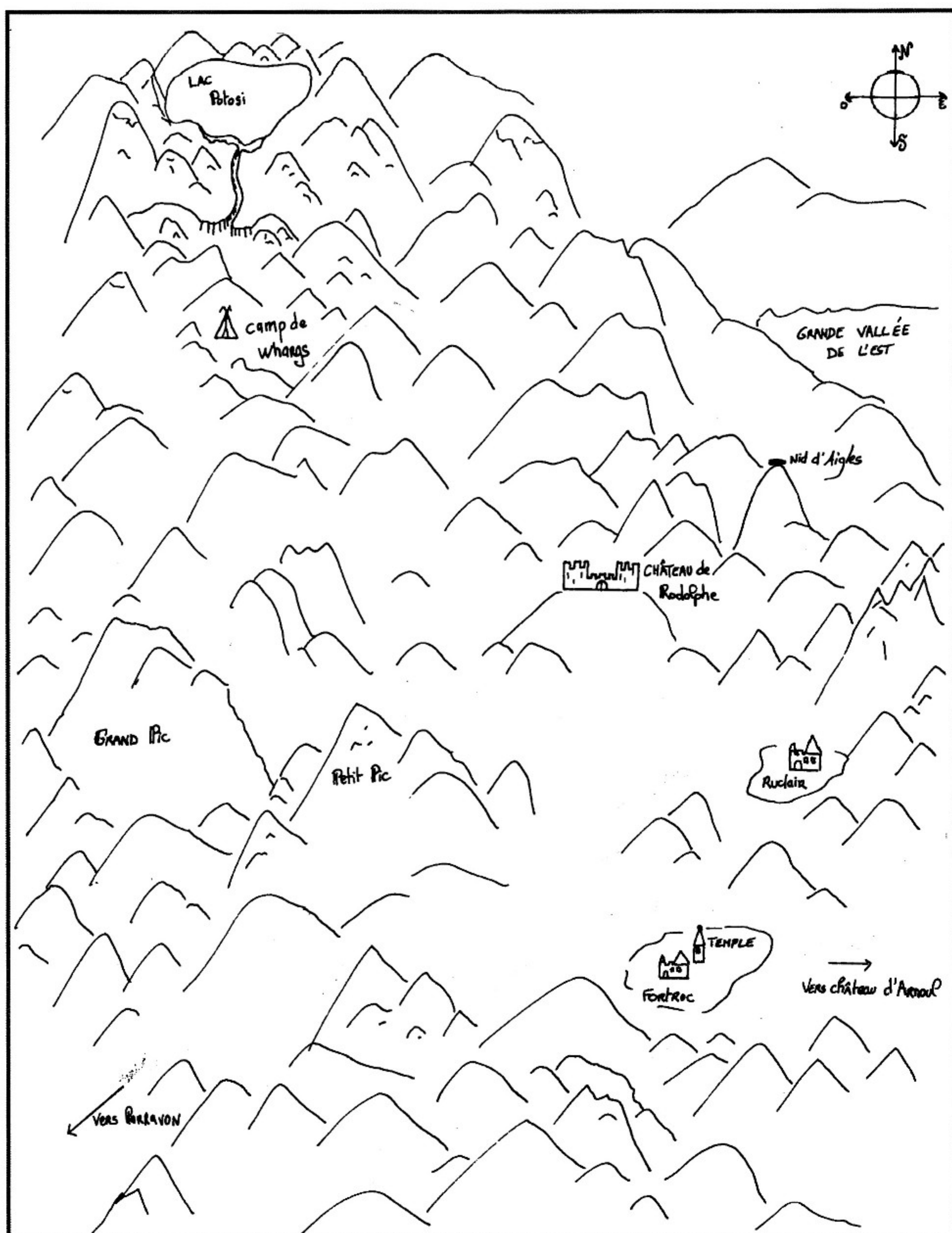
Alors que la procession suit son cours, la majorité des troupes, restée dans les mines, se prépare pour la bataille qui doit suivre la restauration de l'Isgaral.

Une fois la bannière récupérée, les PJ seront poursuivis jusqu'au château par les survivants de la procession et l'armée du camp. Le son des cors de chasse et des tambours orques se feront constamment entendre derrière eux.

Épisode 6 : Une arrivée fracassante

Avec ou sans la bannière, les aventuriers retournent au château de Rodolphe De Montières où une mauvaise surprise les attend. En effet, durant leur absence, les vieilles querelles intestines entre les deux vieux barons ont repris le dessus.

Après une farouche empoignade, ils ont décidé que le mariage n'aurait finalement pas lieu et qu'il n'était plus envisageable désormais de reformer une seule et même famille. Arnoul a donc quitté avec ses fidèles le château de son cousin... pour revenir en force le lendemain. A l'arrivée des PJ, Arnoul est occupé à assiéger Rodolphe.



Les aventuriers étant poursuivis par les cinq cents guerriers de Wargs (qui sont à environ une heure de marche derrière eux), ils vont devoir — avec beaucoup de diplomatie — essayer de réconcilier *rapidement* les deux partis. Pour cela, ils peuvent s'appuyer, entre autres, sur le désespoir des deux fiancés qui savent leur amour sincère et ne peuvent comprendre cette guerre fratricide.

Il est possible que les PJ souhaitent alors redonner toute sa puissance à l'Isgaral. Cela se révélera en fait indispensable, s'ils veulent pouvoir repousser leurs adversaires non humains. Après une heure de travail, la puissante bannière pourra être employée dans la bataille, au moment où les orques sembleront sur le point de prendre l'avantage. La fin du combat devra ensuite avoir des dimensions épiques, les valeureux aventuriers retournant la situation avant d'écraser les méprisables orques. Flodoard, porteur de l'Isgaral rayonnant, prendra la tête de la contre-offensive.

Tout sera bien qui finit bien, même s'il advient qu'Arnoul et Rodolphe meurent côte à côte à l'occasion d'un dernier acte de bravoure. Les deux amoureux pourront enfin se marier et faire revivre le glorieux passé de la famille De Montières. Les PJ survivants, quant à eux, se verront offrir de somptueuses récompenses et leur renommée sera faite à jamais sur les terres de la baronnie réunifiée...

Principaux personnages non-joueurs

Hans Orst

C'est le propriétaire et le patron des plus grandes forges de la région, installées à Fortroc. Ancien maître d'arme d'Arnoul De Montières, il fut un jour chassé par le baron pour faute grave. Il lui fut dès lors interdit de porter à nouveau les armes sur ses terres. Cet événement date de près de 35 ans et Arnoul croit ce problème réglé. Il a tort...

En fait, la vengeance étant un plat qui se mange froid, Hans n'a eu de cesse de trouver un moyen lui permettant de laver l'affront qui lui a été fait. Ayant eu vent de l'existence de Wargs Monterrs, il a décidé de s'allier avec lui afin de renverser son ancien seigneur. Il s'est alors employé à soutenir l'action de Wargs en lui vendant des armes à bas prix.

L'idée d'une vaste offensive contre les De Montières a germé dans son esprit, dès qu'il a appris la volonté des deux cousins de réconcilier les deux branches de la famille. En poussant Wargs à s'approprier l'Isgaral et en lui fournissant des armes, il pense provoquer l'anéantissement de la famille qu'il hait tant.

Hans est un homme qui, bien que proche des 80 ans, possède encore quelques bons restes. Si son corps a perdu toute vigueur (il ne peut plus bouger et doit suivre, assis dans un fauteuil, le travail de ses ouvriers), son esprit, lui, est encore vif. C'est particulièrement grâce à sa volonté et à cette vivacité d'esprit qu'il a pu élaborer ses plans indignes.

Note : Même si certaines caractéristiques de Hans vous semblent faibles, il ne faut pas oublier qu'elles restent exceptionnelles pour un homme de 80 ans. L'âge lui a néanmoins fait perdre la majorité de ses moyens physiques.

M	CC	CT	F	E	B	I
2	31	24	3	4	4	34

A	DEX	CD	INT	CL	FM	SOC
1	74	51	64	57	39	40

Équipement : Gilet de cuir, épée courte.
Compétences : Elles sont multiples. Hans fut maître d'armes avant d'être maître forgeron. A vous de définir, suivant les situations, les compétences dont il peu avoir connaissance.

Wargs Monterrs

C'est le chef de la coalition des tribus orques qui résident sur les terres des De Montières. Demi-orque, à moitié chaman... il est aussi à moitié fou !

Il est issu d'une famille de quinze enfants, né d'une humaine et d'un père orque, un sorcier peu puissant, mais respecté. Sa mère, prénommée Olga, portait le nom des De Montières...

Si elle était encore de ce monde, elle serait la grande sœur de Mathilde de Montières. Malheureusement, dès sa naissance, elle montra des signes de folie et quelques légères difformités, qui furent vite interprétés comme de mauvais présages dans le contexte de lutte familiale d'alors. Elle fut donc abandonnée en pleine montagne, ses parents n'ayant pas le courage de la supprimer eux-mêmes.

C'est alors qu'elle fut recueillie par une guérisseuse, qui l'éleva comme sa propre enfant. Connaissant ses origines, sa mère adoptive ne cessa de lui rappeler chaque jour le nom de De Montières. Dans sa septième année, une troupe d'orques attaqua leur demeure. Sa *mère* ayant été tuée, Olga fut emmenée par les monstres afin d'être employée pour ses capacités de reproductrice. Avec le temps, elle a peu à peu perdu la mémoire. Un nom resta néanmoins gravé dans son esprit : De Montières... qui devint pour elle "Monterrs", le nom qu'elle donna à tous ses descendants.

M	CC	CT	F	E	B	I
4	35	36	4	4	9	47

A	DEX	CD	INT	CL	FM	SOC
1	51	64	42	21	59	32

Équipement : Vêtements fantaisie, diverses sacoches avec des composants pour les sorts, couteau, épée, chapeau à plumes.
Compétences : Alphabétisation, incantation magie : mineure, bataille 1 & 2, magikane, sens de la magie, méditation, conscience de la magie, connaissance des runes et des parchemins et évaluation.
Sorts : Malédiction (1 pm), sons (1 pm), boule de feu (1 pm par boule), débilité (4 pm), brouillard mystique (4 pm), panique magique (4 pm).
Points de magie : 15

Orque type

M	CC	CT	F	E	B	I
4	33	25	3	4	7	20

A	DEX	CD	INT	CL	FM	SOC
1	29	29	18	29	29	18

Équipement : Bouclier ou cotte de mailles, hache ou lance.

Demi-orque type

M	CC	CT	F	E	B	I
4	37	25	3	3	7	35

A	DEX	CD	INT	CL	FM	SOC
1	32	35	33	21	26	28

Équipement : Bouclier, gilet de cuir, épée.

Soldat humain type

M	CC	CT	F	E	B	I
4	43	33	3	3	8	40

A	DEX	CD	INT	CL	FM	SOC
1	29	27	25	29	29	32

Équipement : Bouclier, cotte de mailles, épée ou lance.
Compétences : Bagarre, coup puissant.

Forgeron type

M	CC	CT	F	E	B	I
4	36	21	4	4	8	30

A	DEX	CD	INT	CL	FM	SOC
1	36	29	27	28	35	29

Équipement : Marteau à 2 mains, tablier de cuir.
Compétences : Travail du métal, spécialisation armes à 2 mains.

CODE : NEXUS

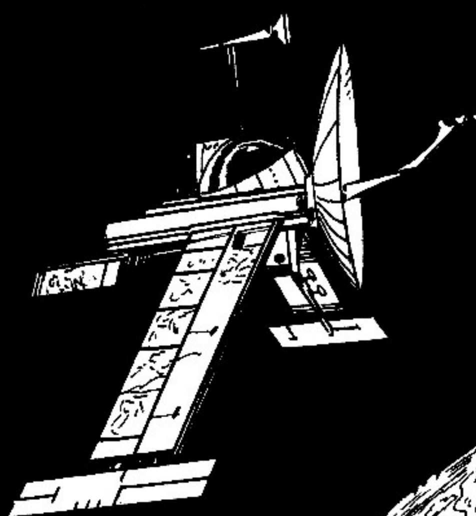
Par Anne Vétillard

Nexus est un groupe terroriste créé par des génies de l'informatique, qui s'est spécialisé dans le piratage des grands réseaux et systèmes internationaux. Ses membres ont l'habitude de s'infiltrer dans les réseaux de données, de modifier des programmes, d'introduire des virus dans des systèmes sains, bref, de semer la pagaille... Et tout cela pour s'enrichir, quand ils ne poursuivent d'autres buts plus vils. Cette aide de jeu pour James Bond 007 vous propose une organisation et cinq "méchants principaux" à mettre en scène dans vos parties...

Histoire et fonctionnement

Les cinq personnes qui sont à l'origine de Nexus se sont connues... sur un réseau de messagerie internationale fréquenté par des informaticiens de haut vol. Malgré leurs origines diverses, elles se sont jaugées, se sont appréciées au bout de quelques mois et se sont fréquemment retrouvées sur différents serveurs. Après de longues conversations à bâtons rompus par l'intermédiaire de leurs écrans respectifs, elles se sont finalement rendu compte qu'elles partageaient un certain nombre de valeurs : un manque total de scrupule et un goût prononcé pour les "bidouillages" informatiques, doublé d'une grande compétence dans ce domaine ! Elles ont alors décidé de se rencontrer...

Ce "moment historique" eut lieu dans un hôtel de luxe d'une réserve naturelle du Kenya. C'est en effet sous les étoiles d'Afrique Centrale, que Saishi Miyako, Serge Lautrier, William Doors, Andrei Fadeev et Lady Maud Knevynton résolurent d'unir leurs efforts pour créer une organisation criminelle très originale. Ces cinq génies du monde binaire, peu satisfaits par leur condition actuelle, décidèrent en effet de recourir au terrorisme pour arriver à leurs fins. Un "terrorisme" bien particulier puisqu'il frapperait les réseaux informatiques internationaux dont dépend de plus en plus notre équilibre économique et social...



Nexus était né !

Chacun retourna ensuite vaquer à ses occupations personnelles, tandis que Serge Lautrier mettait au point un réseau très spécial — utilisant des ondes hertziennes relayées par satellites — pour que les cinq membres de Nexus puissent communiquer aisément, sans crainte d'écoutes ou de surveillance intempestives. Quelques mois plus tard, un émetteur très spécial fut placé sur un satellite américain de défense par William Doors, qui ajouta sans vergogne cet appareil sur le dernier joujou que sa société venait de livrer à l'armée.

Nexus devait maintenant se faire connaître et entrer sur la scène du terrorisme international. Sa première opération consista à dérégler toutes les horloges internes des réseaux boursiers mondiaux pendant quinze minutes, ce qui provoqua une "journée noire" et révéla au monde criminel l'existence de l'organisation... et l'étendue de son pouvoir.

Saishi Miyako fut alors chargé des relations publiques et contacta différentes personnalités et groupes susceptibles d'utiliser leurs compétences... contre rémunération ou services rendus. Le credo officiel de Nexus, puisqu'il en fallait un, devint "Mettre au service de tous l'extraordinaire puissance du piratage informatique, qui ne doit pas rester l'apanage des riches nations occidentales. Les pays en voie de développement ont, eux aussi, droit à cette arme pour faire valoir leurs justes revendications !"

Interventions

L'organisation propose ses services pour essentiellement deux types d'interventions :

- Un détournement de réseau à des fins personnelles : gain d'argent, obtention d'informations confidentielles, implantation de données erronées, etc.

- Une activité destructrice visant à semer le chaos au sein d'un réseau dans un but de déstabilisation. Bien sûr, cette méthode peut aussi éventuellement servir à exercer un chantage lucratif sur la victime...

Pour l'instant, Nexus n'est pas encore intervenu pour son propre compte. Il se contente d'être un "exécutant" au service d'autres groupes. Il a ainsi récemment travaillé pour le Tarot, un groupe de

militants d'extrême gauche et une bande de fanatiques islamistes... Les cinq génies préparent toutefois un grand coup : un chantage à l'échelle mondiale après avoir paralysé purement et simplement *tous* les réseaux !

Malheureusement, ils ne se sont pas encore mis d'accord sur leurs exigences.

Moyens d'action

Nexus peut se connecter sur n'importe quel réseau informatique existant en utilisant des modems et les lignes téléphoniques normales. Il dispose également d'un réseau privé totalement confidentiel dont ses cinq membres se servent pour rester en liaison permanente. De plus, par l'intermédiaire des multitranscodeurs, il peut prendre le contrôle de systèmes informatiques normalement isolés du reste du monde. Le dernier additif à son éventail de gadgets est un système de vidéoconférence qui permet à ses membres de tenir des réunions depuis leurs lieux de résidence situés aux quatre coins de la planète.

Les moyens d'action dont dispose cette organisation sont divers et variés :

- Modifications de données dans les échanges d'ordres de réseaux boursiers internationaux ;

- Décalage de quelques secondes sur l'heure de fermeture des Bourses internationales afin de continuer à acheter après la clôture des transactions, donc sans le moindre risque ;

- Introduction de vers et de virus (note : un *ver* est un petit programme qui ne détruit rien, mais qui se reproduit comme un lapin et occupe une place de plus en plus importante dans les microprocesseurs. Ceux-ci ralentissent alors et voient leurs performances diminuer au fil du temps... jusqu'à ce que les ordinateurs contaminés deviennent inutilisables) ;

- Intervention sur les comptes bancaires de certaines personnes, sur leurs casiers judiciaires et — de manière générale — sur tous les fichiers dans lesquels elles peuvent figurer... On peut ainsi "blanchir" quelqu'un, le "charger", fabriquer de faux indices, tout modifier pour lui faciliter la vie ou — au contraire — l'accabler. Si les agents interprétés par les joueurs deviennent gênants pour Nexus et ont le malheur d'être identifiés, gageons qu'ils auront une mauvaise surprise la prochaine fois qu'ils utiliseront leurs cartes de crédit... Sans parler d'éventuels faux versements sur leur compte opérés par des agents ennemis (par exemple)... des transactions idéales pour les compromettre !

Cette liste n'est absolument pas limitative. Les ressources de Nexus sont variées et n'ont pour limites que l'imagination du maître de jeu...

Les cinq têtes pensantes de l'organisation disposent de quelques hommes de main qui leur servent surtout à assurer leur protection physique, eux-mêmes se concentrant avant tout sur la manipulation de données. Nexus emploie aussi une dizaine d'excellents électroniciens spécialistes de l'infiltration. Ils sont capables de s'introduire clandestinement dans les centres informatiques pour y poser des multitranscodeurs afin d'établir des "liaisons pirates" permettant de manipuler les données à distance. Pour l'heure, les systèmes des services de défense nationale des grands pays occidentaux n'ont pu encore être piratés, mais ce n'est qu'une question de temps. Les agents de Nexus finiront bien par trouver les appuis qui leur manquent actuellement pour placer leurs infernaux multitranscodeurs.

Les agents du M.I.6. et Nexus

Nexus peut se manifester de diverses façons au cours des missions des agents du M.I.6. Sa vocation de "prestataire de service" dans le domaine du terrorisme international l'amènera certainement, un jour ou l'autre, à être confronté aux espions de sa Gracieuse Majesté.

Ses cinq fondateurs prennent leurs décisions de concert, mais peuvent néanmoins agir de façon parfaitement indépendante, chacun connaissant sur le bout des doigts les méthodes d'action de l'organisation. Il peut ainsi être intéressant de faire croire aux joueurs que Nexus n'est contrôlé que par une seule personne, jusqu'au jour où ils se rendront compte qu'ils sont confrontés à une hydre à plusieurs têtes... Afin de ne pas faire "tomber" l'organisation trop tôt, arrangez-vous pour que le démantèlement du commanditaire d'une opération ne compromette jamais trop le groupe d'informaticiens lui-même. Nexus ne doit, en principe, apparaître qu'en filigrane dans les enquêtes...

Voici quelques idées d'utilisations de ce groupe terroriste :

- La City, Wall Street et le Palais Brongnard sont en effervescence : plusieurs ordres de paiement ont été détournés pendant quinze jours vers un compte suisse anonyme, avant d'être réorientés vers un autre et un autre encore... jusqu'à ce que l'on perde la trace de l'argent ainsi subtilisé. *Commanditaire :* La Mafia, qui a besoin de renflouer ses caisses. *Responsable de l'opération :* Saishi Miyako.

- Une bande de terroristes s'est emparée de la salle de contrôle de Victoria Station. Après avoir mis en place un multitranscodeur, elle peut maintenant demander à Nexus de manipuler le système informatique de la gare. Les terroristes menacent de faire dérailler les trains et de provoquer diverses collisions si des prisonniers appartenant à leur groupe ne sont pas libérés dans les vingt-quatre heures. *Commanditaire :* un groupe d'extrémistes politiques de votre choix (pourquoi pas des renégats de l'IRA ?). *Responsable de l'opération :* Andrei Fadeev.

- Un cadre supérieur d'une compagnie aérienne très agressive au plan commercial fait brouiller par Nexus tout le système de réservation des billets et de gestion des correspondances de British Airways... L'action est menée par petites *touches*, sans "crash" généralisé pour ne pas trop éveiller l'attention des responsables de BA. Cela dure depuis trois mois et la compagnie britannique est maintenant au bord de la faillite. Dans l'intérêt national, il faut stopper ces nuisances. *Commanditaire :* une grande compagnie aérienne américaine. *Responsable de l'opération :* William Doors.

- Un pays du Moyen-Orient emploie Nexus pour prendre le contrôle du réseau militaire de son détestable voisin. Celui-ci, soutenu par la couronne britannique, a fait appel au M.I.6 pour trouver le responsable du réalignement inattendu de ses batteries de missiles... *Commanditaire :* un général mégalomane. *Responsable de l'opération :* Serge Lautrier.

- Nexus a enfin réussi à percer les défenses du système informatique du M.I.6 et vend au plus offrant des informations confidentielles concernant les missions confiées aux différents agents. Ces derniers commencent à se faire abattre quasiment dès leur arrivée à pied d'œuvre... Il faut trouver la fuite ! En fait, il ne s'agit pas d'une trahison d'un membre du service, mais d'un piratage des ordinateurs dont les informations sont convoyées par un multitranscodeur sur le réseau de Nexus. *Commanditaire :* le Tarot, le KGB ou son successeur, enfin tous les services secrets ennemis du M.I.6 et les grandes organisations criminelles. *Responsable de l'opération :* Lady Maud Knevynton.

- Querelle interne au sein de l'organisation : Lady Maud Knevynton et William Doors ont deviné les motivations réelles d'Andrei Fadeev et ont résolu de se débarrasser de lui. Pour ne pas éveiller l'attention de Serge Lautrier et de Saishi Miyako, ils comptent le faire mettre hors d'état

de nuire par un service secret... pourquoi pas le M.I.6 ?

- Quand Nexus aura suffisamment fait d'apparitions pour avoir acquis un statut d'organisation criminelle importante aux yeux des joueurs, il sera temps de faire intervenir son grand chantage et de lui faire prendre le devant de la scène... (*Responsables de l'opération :* les cinq têtes pensantes de Nexus).

Les Fondateurs de Nexus

Saishi Miyako

Nationalité japonaise, "chef" d'un gang yakuza.

Saishi Miyako était une adolescente extrêmement douée mais peu travailleuse. Dès onze ans, elle piratait le système informatique de son école pour modifier ses notes. A quinze ans, elle détournait des fonds en trafiquant les comptes dont la gestion était confiée à son père, agent de change. Devenue trop gourmande, elle s'est fait repérer et a terminé son adolescence dans une maison de redressement particulièrement sévère (et au Japon, ce n'est pas peu dire !). Elle en a gardé une haine du "système", dont elle a résolu de se venger. Grâce aux contacts qu'elle a établis avec d'autres délinquants juvéniles, elle est entrée au service des yakuzas et a fini par contrôler en sous-main un de ses gangs les plus importants.



Motivation au sein de Nexus : vengeance contre la société en semant le chaos ; accessoirement mener un train de vie de multimillionnaire...
FOR 4, DEX 12, VOL 11, PER 10, INT 9
Compétences : Charisme 11, Combat à distance 4, Électronique 5, Informatique 11, Interrogation 4, Science 6, Séduction 4, Torture 4.
Champs d'expérience : Collections rares, Économie, Informatique, Science politique.
Faiblesse : néant
Taille : 1,65 m
Poids : 50 kg
Âge : 30 ans
Apparence : Attirante
Points de célébrité : 152
Points de survie : 9
Vitesse : 2
Endurance : 30
Cl. de dégâts à mains nues : A
Cap. charge : 25-45
Cap. cours/nage : 40

William Doors

Nationalité américaine, 35 ans, P.D.G. de la société O-Méga.

Fils choyé de la grande bourgeoisie de la Côte Est, outrageusement gâté et excessivement doué, William Doors n'a jamais eu à faire le moindre effort pour obtenir ce qu'il désirait. Après de brillantes études, il a créé une entreprise spécialisée dans les montages électroniques de précision pour des systèmes informatiques experts. Manipulateur doué et sans scrupules, il a obtenu très rapidement des contrats avec l'armée, ce qui a permis à sa société de devenir en dix ans l'une des plus grosses entreprises américaines. Il est l'un des principaux fournisseurs de composants des ordinateurs et satellites de la défense nationale des États-Unis.

Motivation au sein de Nexus : goût du pouvoir et de la manipulation.
FOR 7, DEX 8, VOL 12, PER 11, INT 11
Compétences : Alpinisme 5, Charisme 4, Combat au corps à corps 5, Combat à distance 3, Cryptographie 5, Électronique 5, Informatique 11, Science 11.
Champs d'expérience : Droit international, Économie/Affaires, Informatique, Science politique, Sciences militaires, Tennis.
Faiblesse : Attirance pour les membres du sexe opposé.
Taille : 1,82 m
Poids : 85 kg
Âge : 38 ans
Apparence : Séduisante



Points de célébrité : 147
Points de survie : 12
Vitesse : 2
Endurance : 30
Cl. de dégâts à mains nues : A
Cap. charge : 46-70
Cap. cours/nage : 40

Andrei Fadeev

Nationalité russe, professeur d'université.

Andrei Fadeev est le fils de deux grands scientifiques russes, des spécialistes de l'informatique qui ont travaillé pour le K.G.B. Son enfance et son adolescence ont été sacrifiées à la passion que ses parents vouaient à leur métier, et il en a conçu une haine profonde de l'informatique. Cela ne l'a pas empêché de se révéler très doué dans ce domaine. Il a résolu de se former et de devenir suffisamment compétent pour anéantir tout d'abord les réseaux mondiaux, puis, un jour, tous les ordinateurs ! Il travaille actuellement sur un nouveau microprocesseur qui pulvérisera les performances de tout ceux qui existent actuellement. Il compte le commercialiser à vil prix pour prendre le contrôle du marché mondial... Quand il sera en position de monopole, il donnera par radio aux récepteurs implantés dans sa puce l'ordre de détruire toutes les machines, en une seule et gigantesque opération. Inutile de préciser que Fadeev n'a pas toute sa raison...

Motivation au sein de Nexus : la destruction de l'informatique dans un avenir plus ou moins proche...
FOR 8 DEX 7 VOL 5 PER 10 INT 12
Compétences : Combat à distance 3, Conduite auto 4, Cryptographie 5, Démolition 6, Électronique 12, Informatique 12, Interrogation 6, Science 5, Sixième sens 5.
Champs d'expérience : Informatique, Wargames.
Faiblesse : Sadisme
Taille : 1,68 m
Poids : 86 kg

Âge : 28 ans
Apparence : Stricte
Points de célébrité : 50
Points de survie : 11
Vitesse : 2
Endurance : 24
Cl. de dégâts à mains nues : A
Cap. charge : 46-70
Cap. cours/nage : 10

Serge Lautrier

Nationalité française, concepteur.

Serge Lautrier est un inventeur révolutionnaire. Il a déposé un nombre invraisemblable de brevets dans le domaine de l'informatique et se trouve aujourd'hui à la tête d'une petite fortune amassée sous forme de royalties. Mais, il s'ennuie... Créer ne lui suffit plus. Comme un joueur qui ne peut s'empêcher de retourner encore et toujours dans un casino, Lautrier est devenu un pirate de classe internationale par amour du risque. Son amoralité profonde lui a ouvert la voie de l'illégalité et du crime et il s'est lancé à corps perdu dans l'aventure Nexus. Ce sont ses inventions géniales qui ont permis à l'organisation d'avoir l'envergure qui est la sienne aujourd'hui. Récemment, il s'est amusé à trafiquer son image dans les vidéoconférences pour faire croire à ses complices qu'il a subi une opération de chirurgie esthétique. Il ne sait pas encore comment il utilisera cette supercherie, mais il compte bien leur jouer un tour à sa façon.

Motivation au sein de Nexus : savoir jusqu'où il peut aller avant de se brûler les doigts...
FOR 5, DEX 11, VOL 11, PER 10, INT 12
Compétences : Combat à distance 4, Conduite auto 5, Électronique 12, Informatique 11, Science 11, Sixième sens 5.
Champs d'expérience : Droit, Informatique, Jeux de réflexion, Génie mécanique, Microphotographie.
Faiblesse : Démon du jeu
Taille : 1,70 m
Poids : 68 kg
Âge : 47 ans
Apparence : Normale
Points de célébrité : 151
Points de survie : 9
Vitesse : 2
Endurance : 30
Cl. de dégâts à mains nues : A
Cap. charge : 25-45
Cap. cours/nage : 40

Lady Maud Knevynton

Nationalité anglaise, aristocratie anglaise.

Fille d'une grande famille de l'aristocratie britannique, Lady Maud Knevynton est habituée à fréquenter la haute société et à vivre dans le plus grand luxe... Elle doit sa fortune à sa connaissance du monde de la bourse et aux opérations illicites qu'elle mène grâce à ses manipulations informatiques. Elle n'a qu'une peur : manquer un jour d'argent. Feu son père, Sir Knevynton, a laissé sa famille dans le besoin en mourant. Lady Maud est désormais bien résolue à ne plus jamais connaître les affres de la pauvreté. C'est pour cette raison qu'elle a fait de brillantes études et qu'elle s'est plus particulièrement spécialisée en informatique.

Motivation au sein de Nexus : appât du gain pur et simple.
FOR 4, DEX 11, VOL 11, PER 10, INT 12
Compétences : Charisme 11, Combat à distance 4, Conduite auto 8, Électronique 4, Informatique 11, Jeu 5, Science 11, Séduction 11.
Champs d'expérience : Beaux-Arts, Cricket, Droit international, Économie/Affaires, Golf, Informatique, Ski, Tennis.
Faiblesse : Cupidité
Taille : 1,73 m
Poids : 58 kg
Âge : 26 ans
Apparence : Sensationnelle
Points de célébrité : 155
Points de survie : 12
Vitesse : 2
Endurance : 30
Cl. de dégâts à mains nues : A
Cap. charge : 25-45
Cap. cours/nage : 40

Nouvelle compétence optionnelle : Informatique

Si l'électronique vous semble un domaine un peu trop vaste pour traiter les subtilités des manœuvres informatiques que Nexus ou les agents du M.I.6 mettront en œuvre, utilisez cette nouvelle compétence... Si vous choisissez de ne pas l'employer, les compétences des fondateurs de Nexus devront être légèrement modifiées ; remplacez le score d'Électronique par le score d'Informatique, et sélectionnez une autre compétence qui recevra le score d'Électronique.

Chance de base : INT + niveau de compétence
Base de temps : 1 heure
Succès : L'échec indique qu'une tentative de piratage est impossible. Le succès détermine la quantité d'informations obtenues.
Information : Consultez la table d'utilisation des compétences, mais remplacez le % de *vérité* par un % de *données récupérées*.
Réparation : 4 heures.

Cette compétence s'applique à toutes les tâches qui impliquent la conception, la mise en œuvre ou l'entretien des systèmes informatiques. Elle permet de concevoir du matériel ou des logiciels, de les utiliser dans des conditions difficiles, de percer un code d'accès, d'ôter ou de créer des protections, de réparer un ordinateur en panne, de mettre en place un réseau, etc.

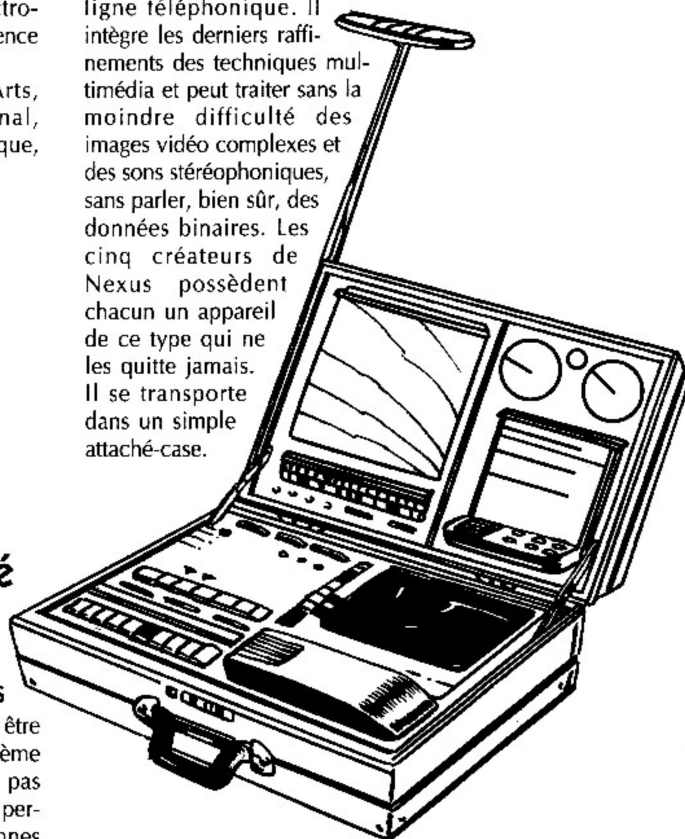
Le matériel spécialisé de Nexus

Multitranscodeur par ondes

C'est une petite boîte destinée à être placée de façon illicite dans un système informatique, quand celui-ci n'est pas relié à un réseau téléphonique. Elle permet une liaison par ondes hertziennes autorisant un piratage discret et continu. Les ondes sont relayées par le satellite militaire piraté par Nexus. Le multitranscodeur est capable de transmettre aussi bien des données informatiques que des images ou des sons. Il peut donc être utilisé de toutes sortes de manières.

Métaprocesseur à transmission intégrée

Cet ordinateur portable très puissant possède un émetteur intégré, qui lui permet de communiquer avec le réseau privé de Nexus sans avoir besoin d'une ligne téléphonique. Il intègre les derniers raffinements des techniques multimédia et peut traiter sans la moindre difficulté des images vidéo complexes et des sons stéréophoniques, sans parler, bien sûr, des données binaires. Les cinq créateurs de Nexus possèdent chacun un appareil de ce type qui ne les quitte jamais. Il se transporte dans un simple attaché-case.



DU RIFIFI DANS LES ÉTOILES

Par Bruno Faidutti

Rencontre Cosmique fait un peu figure de "mouton noir" au sein de la famille des jeux de plateau... Considéré universellement comme l'un des meilleurs divertissements que l'homme ait jamais créé, il suscite de ce côté de l'Atlantique des réactions plutôt nuancées. On le soupçonne du pire... et même — à tort — d'être un jeu "simplet". A croire qu'humour ne peut pas rimer avec intelligence ! Heureusement, il y aura toujours de preux croisés comme Bruno Faidutti pour rappeler à l'ordre les incroyants...



Magic & Cosmic

Si l'originalité est, selon le mot d'Ambrose Bierce, "l'art de dissimuler ses sources", Richard Garfield peut se flatter de ne pas chercher à se distinguer. Chaque fois qu'on lui demande comment lui est venue l'idée de Magic, l'inventeur de ce célèbre petit jeu de cartes répond : "mais en jouant à Cosmic Encounter, bien sûr !". Cela suffit à me rendre sympathique le nouveau gourou du jeu et devrait bien, à terme, relancer les ventes de Rencontre Cosmique, qui n'a jamais eu en France le succès qu'il méritait. Les plus *pervers* d'entre vous auront d'ailleurs sûrement déjà remarqué combien les cartes de Magic pouvaient être une source d'inspiration pour créer de nouveaux pouvoirs et édits de Cosmic*... et réciproquement, lorsque cela n'a pas déjà été fait.

Remarquons au passage que, même si vous tenez à vous procurer la moindre extension vénusienne tirée à 62 exemplaires sous forme d'hologrammes mentaux, Cosmic revient bien moins cher que Magic (si, si !). En outre, les créateurs de ce dernier, soucieux de préserver l'intégrité mentale de leurs clients, ont décidé de supprimer toutes les cartes ambiguës, ou qui posaient des problèmes d'interprétation — autant dire les cartes vraiment amusantes à jouer, comme *Chaos Orb* ou *Word of Command*. Repliez-vous donc sur Cosmic, le *Versatile*, le *Pleurnicheur* et leurs bizarres ménageries sont toujours là, prêts à reprendre du service.

Traité du Zap

Parmi les questions les plus souvent posées par les joueurs néophytes, beaucoup concernent le Zap et méritent que l'on s'y attarde quelque peu...

Peut-on s'autozapper ?

La commission constituée le 12 octobre 1982 pour débattre de cette angoissante question vient enfin de publier son rapport (3000 pages, plus les attendus et les annexes, non publiés). Il en ressort avec netteté qu'aucun article des règles ne s'oppose à cette pratique que d'aucuns voudraient considérer comme contre-nature. Il est donc permis d'utiliser un Zap contre son propre pouvoir (au moment où l'on essaye de l'utiliser ! Cela peut permettre à des pouvoirs obligatoires, comme l'Antimatière ou le Virus, de se sortir de situations inconfortables. De même, dans des moments de forte tension nerveuse, un Doppleganger pourra *s'autozapper* pour se constituer immédiatement — et pour un combat — une nouvelle main comprenant peut-être la carte qui renversera la situation. Un Vulch pourra également se zapper lui-même, afin de ne plus exciter les convoitises de tous les Échangeurs qui passent. D'ailleurs, on a même vu un Zombie faire de même, mais nul ne parvient plus aujourd'hui à se souvenir pour quelle mystérieuse raison...

Peut-on jouer un Zap préventif ?

Bien que la règle soit très claire à ce sujet, nombreux sont les joueurs qui balancent des Zaps avant que leur adversaire ait seulement annoncé s'il comptait bien utiliser son pouvoir. Cette pratique, qui enlève bien du suspense au jeu, doit être ri-gou-reu-se-ment condamnée ! Il est ainsi interdit, par exemple, de zapper le Sorcier avant que les cartes de combat n'aient été jouées — ou le Virus avant qu'elles n'aient été révélées. Le Zap ne pouvant être joué avant que le joueur

** Par une aberration de l'esprit provoquée par une pratique trop fervente du jeu, Bruno a tendance à appeler Cosmic, ce que nous connaissons — nous — sous le nom de Rencontre Cosmique. (N.d.l.R.)*

visé ne cherche à utiliser son pouvoir, il va de soi qu'il ne peut pas non plus l'être *après* que le pouvoir a pris effet. Il doit être joué instantanément, au moment où le pouvoir est utilisé, et ne peut plus l'être dès qu'il oblige à revenir en arrière sur une action déjà accomplie autre que l'utilisation immédiate du pouvoir visé par le Zap (cette phrase est sponsorisé par Aspro).

Un Zap annihile-t-il tous les pouvoirs d'un joueur ou un seul ?

Selon la règle officielle, un Zap annule tous les pouvoirs qu'un même joueur entend employer au même moment. Cette règle conduisant cependant à des complications inutiles, je vous conseille de décider plutôt qu'un Zap n'annule qu'un seul pouvoir.

Pour quelques lucres de plus...

Des pouvoirs qui éclatent, des lunes dont on ne voit que la face cachée, les neuf extensions de l'édition originale de Rencontre Cosmique introduisaient d'innombrables règles optionnelles et facultatives. Si la plupart d'entre elles demandent un matériel spécifique, il en est une que vous pouvez facilement introduire dans votre jeu : celle qui concerne les lucres. *Attention :* il existe au moins trois versions de cette règle — la règle originale de l'extension n° 6, la règle modifiée de l'édition Mayfair, la règle révisée de l'extension n° 9 ; c'est cette dernière que je vous propose ici.

Le lucre (ou *boutlock*, ou *brouzouf*) est la monnaie galactique, que vous pouvez représenter par des pièces de 5 centimes ou des jetons quelconques. Chaque joueur dispose au départ de quatre lucres qui sont placés sur son disque stellaire. Au début de son tour, il reçoit un lucre supplémentaire. Les lucres sont ajoutés au total de combat, qui devient donc *carte + pions + lucres*.

Au début de votre duel, lorsque vous ramenez gratuitement un de vos pions du Trou Noir, vous pouvez choisir d'en ramener un ou plusieurs autres, en payant un lucre par pion. Par ailleurs, après que le cône a été pointée, mais avant que les alliés ne soient appelés, l'attaquant puis le défenseur principal peuvent acheter jusqu'à 3 cartes supplémentaires, au prix de 1 lucre la carte. Vous devez annoncer immédiatement, avant de voir la première, le nombre de cartes que vous souhaitez acheter.

Enfin, les lucres peuvent circuler dans le cadre d'un marché.

L'extension n° 6 comportait aussi de nombreux pouvoirs — parfois complexes, mais toujours amusants — utilisant cette monnaie universelle. A titre d'exemple, le plus simple d'entre eux, le Dragon, démarre la partie avec 8 lucres ; par la suite, chaque fois que les autres joueurs achètent cartes ou pions, ils les payent à lui et non à la banque. Simple et efficace !

Et pour finir, une variante amusante

Commencez la partie avec un pouvoir par joueur. Si elle n'est pas terminée après 30 minutes de jeu, chacun tire un second pouvoir qu'il joue désormais en plus de son pouvoir initial. Au bout d'une heure, on tire un troisième pouvoir, et ainsi de suite jusqu'à ce que les astres vous donnent la victoire.

Pouvoirs pour Rencontre Cosmique

LE DIAMANT

OBLIGE L'ADVERSAIRE A ATTAQUER EN FORCE

LE DIAMANT F

Vous avez le pouvoir de *motiver.* Lorsque vous êtes défenseur principal, l'attaquant et tous ses alliés doivent obligatoirement mettre dans le cône le plus grand nombre de pions possible (généralement quatre chacun, sauf pour le Macron). Lorsque vous êtes attaquant principal, les alliés du défenseur doivent mettre dans le cône le plus grand nombre de pions possible.

Histoire : Les Diamants sont apparus récemment dans notre univers, au-delà de la ceinture d'astéroïdes. Certains chercheurs pensent qu'ils seraient issus d'une mutation génétique incontrôlée de la très ancienne race des Cristaux, qui était restée jusqu'alors bien oubliée.

L'INTIMIDATEUR

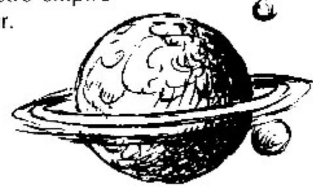
FAIT FUIR LES PIONS DU DÉFENSEUR

L'INTIMIDATEUR O

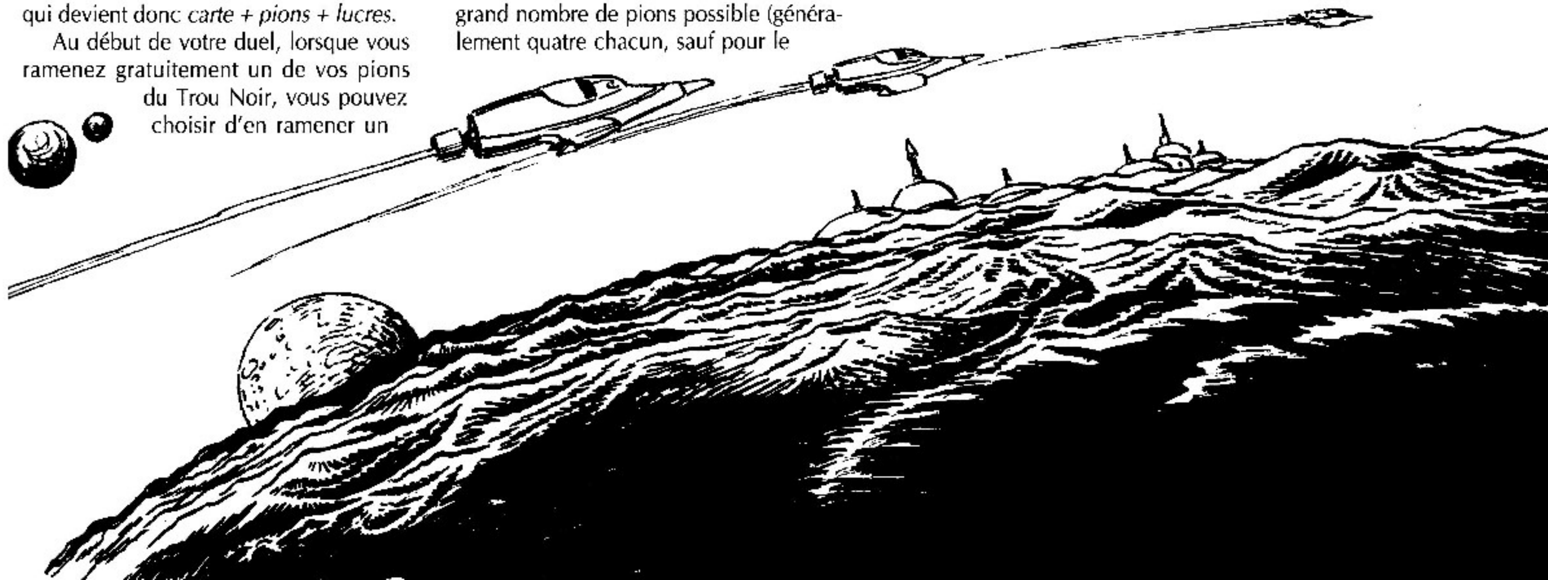
Vous avez le pouvoir de *faire fuir.* Lorsque vous êtes attaquant principal dans un combat, dès que vous avez pointé le cône sur une planète, le défenseur doit retirer les pions qui s'y trouvent pour les amener sur d'autres bases de son système d'origine. Les pions d'autres joueurs se trouvant sur cette planète ne sont, eux, bien sûr, pas concernés.

Le combat se déroule ensuite normalement, votre adversaire se défendant sans pions, uniquement avec sa carte et ses alliés.

Histoire : Toute la société des intimidateurs est fondée sur la peur, et ils ne comprennent pas d'autre langage. Lorsqu'ils approchent d'une planète, les ondes de terreur qu'ils envoient font fuir les occupants avant le combat. Les autres peuples s'enfuient ainsi, peu à peu, vers les confins de la Galaxie, tandis que les intimidateurs étendent leur sinistre empire de la peur.







Complétez votre collection

Variantes, aides de jeux, accessoires, fiches et explications, vous trouverez dans JD+ et le Supplément tout ce qu'il faut pour exploiter à 100 % les jeux de la gamme Descartes Éditeur.

Pour chaque numéro du Supplément, envoyez un chèque de 40 francs (30 francs pour les numéros de JD+) à l'ordre de "Jeux Descartes", à l'adresse suivante :

Descartes Éditeur, 1 rue du colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15.

◆ **JD +1 :** Matériel délirant pour Paranoïa, Maléfices expliqué aux débutants, l'horoscope des alchimistes pour Légendes de la Table Ronde, le temps et les voyages en voiture dans L'AdC ; des précisions et des scénarios pour Friedland, un scénario pour Amirauté, des conseils tactiques pour Armada, des variantes pour Armada et Rencontre Cosmique.

◆ **JD +2 :** Un écran "complémentaire" pour L'AdC, le commerce dans Légendes des 1001 Nuits, comment créer de meilleurs scénarios pour Maléfices, encore plus de matériel délirant pour Paranoïa, une "Fiche de Gardien" pour L'AdC, comment se faire éditer chez Jeux Descartes, notes et précisions sur Les Aigles, les marines secondaires pour Amirauté (1ère partie), des révélations sur Sherlock Holmes.

◆ **JD +6 "Spécial L'Appel de Cthulhu" :** Biographie de Lovecraft, des précisions concernant la SAN dans l'AdC, trois nouvelles folies, les agences de détective dans l'AdC, Cthulhu 2190 (variante futuriste), des règles avancées pour Illuminati (avec plateau de jeu), des précisions et de nouvelles règles de combat pour Warhammer, la chasse au trésor dans Maléfices, comment jouer dans un Moyen Âge crédible.

◆ **Supplément 1 "Spécial Star Wars" :** Mission Apocalypse (grand scénario SW), les origines de la saga de La Guerre des Etoiles, le crime dans SW, la Tornade (scénario Warhammer), les Serviteurs de l'Enfer (mini campagne AdC), l'ambiance dans l'AdC, la Cartomancie (nouvelle compétence AdC), la création de personnages originaux pour Torg, tables de magie pour Torg, A l'est du nouveau ! (aide de jeu JB 007), une variante "officielle" pour Illuminati, les Aigles et Guet Apens avec des figurines.

◆ **Supplément 2 "Spécial Warhammer JdRF" :** A la poursuite du Slann (grand scénario Warhammer), des objets magiques pour WH, les malédictions dans WH, les Arabes et WH, les diamants sont éternels II (mini campagne JB 007), la tête et les jambes (aventure Torg), les intrigues secondaires dans Torg, le génie de la Bastille (scénario AdC Années Folles), variantes et conseils, accompagnés de deux nouvelles fiches de races pour Rencontre Cosmique, 1805... (deux scénarios pour Grands Stratèges).

◆ **Supplément 3 "Spécial Appel de Cthulhu" :** La danse de l'homme mort (grand scénario AdC), la Guyanne des années 20, de nouveaux ouvrages du Mythe, jouer à L'AdC en tournoi (mini scénario + conseils), planètes interdites (deux mondes pour SW), quête stellaire (mini campagne SW), les ennemis jurés dans Warhammer, baptême du feu (scénario JB 007), la République romaine (Res Publica Romana et l'histoire), bienvenue au Royaume des Ombres (l'univers de Shadowrun + mini scénario d'initiation), conseils d'approche pour découvrir les wargames.

◆ **Supplément 4 "Spécial Shadowrun" :** Echec à la tour (grand scénario d'initiation pour Shadowrun), devenir Shadowrunner, le Cyborg et le Punk Troll (deux archétypes pour SR), le temps des géants de métal (l'univers de Battletech), gagner à Civilisation, le vaisseau fantôme (scénario SW), un déplacement périlleux (scénario Torg), l'esprit-serpent (mini campagne pour WH), l'Art de la guerre sous le Premier Empire.

◆ **Supplément 5 "Spécial Warhammer" :** Un travail de fourmi (grand scénario Warhammer), le dressage (aide de jeu WH), Canine ! (grand scénario SR), le maître des ombres (interview de Tom Dowd), un jeu magique (analyse d'Ars Magica), le secret de Montségur (scénario d'introduction Ars Magica), à la conquête de la planète des sables (conseils pour Dune), comment concevoir un scénario original (Battletech), pour quelques gouttes d'eau de plus (scénario Battletech), 1805... la suite (deux scénarios Grands Stratèges).

◆ **Supplément 6 "Spécial Ars Magica" :** Le trésor des Maures (grand scénario Ars Magica), l'Alliance, cœur de la Saga (aide de jeu Ars Magica), l'or, la myrrhe et l'encens (scénario AdC), la Noble Expérience (aide de jeu AdC), Ra'ban d'Ig, la nation du soleil (scénario de la Coupe de France de Warhammer), le nouveau visage de la galaxie (conseils Star Wars), les chiens de garde corporatistes (aide de jeu Shadowrun), jouer la vraie vie des pirates (étude Barbe Noire).

◆ **Supplément 7 "Spécial Star Wars" :** Les pirates stellaires (dossier Star Wars), les Barons d'Acier (trois pirates "prêts à jouer" pour SW), le tarot d'Ambre, guide de lecture du Cycle des Princes d'Ambre, jouer dans le monde d'Ambre, la mort vous cherche (scénario AdC/Nightmare), Trick or treat ! (scénario Shadowrun), l'Alliance du Crépuscule (aide de jeu Ars Magica), On achève bien les héros (scénario Légendes Celtiques), quatre scénarios BattleTech, Techno-Fantastique (l'univers de Mutant Chronicles).

◆ **Supplément 8 "Spécial Ambre" :** Comment organiser une convention nationale, Si ce n'est toi... (scénario Ambre), les marelles (aide de jeu Ambre), Britta (scénario d'initiation Ambre), A la recherche de la lance idéale (Battletech), espace de bataille technologique (présentation Battlespace), un débarquement mouvementé (scénario Battlespace), le ventre du Léviathan (scénario Mutant Chronicles), la tradition vaudou (Shadowrun), la panthère noire (scénario Torg), bréviaire à l'usage du diplomate débutant (Diplomatie).

Dans le prochain numéro

Le scénario géant de la Coupe de France 94 de

Star Wars !

Directeur de la rédaction : Jean Balczesak ◆ Secrétaire de rédaction : Valérie Lahanque
Ce numéro a été rédigé avec la collaboration de L. Vesperini, M. Saliceto, M.F. Raffalli, Ch. Gabriel, F. Décamp, J. C. Gervais, D. Beck, Ch. Loyre, A. Vétillard, B. Faidutti
Relecture, correction : D. Balczesak
Réalisation et présentation : Guillaume Rohmer
Couverture : Siudmak
Illustrations intérieures : Alexi Santucci, Gilles Lautussier, Jean-Luc Guérin
Édité par Jeux Descartes : 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15
Imprimé en France
Édition et dépôt légal Avril 1995 ◆ ISBN : 2-7408-0118-1